

# Règlements de la ligue de baseball métropolitaine Junior A (LBMJA)

Décembre 2018.

Révisé le 19 février 2026 (en bleu ci-dessous)

## Table des matières

Préambule	1
Section A – De l'éligibilité des joueurs	2
Section B – De la formation des cahiers d'équipe	2
Section C – Des règles de jeu	2
Section D – Des lanceurs	3
Section E – Du format de la saison	4
Section F - Règlements spéciaux pour les séries	5
Section G – Libérations	5

### Préambule

Considérant que les joueurs qui ne sont plus d'âge 18U et 21UF ne sont pas tous de calibre pour le Junior AA,

Considérant que les joueurs qui ne sont plus d'âge 18U et 21UF ne sont pas tous en mesure de s'intégrer dans des équipes Sénior,

Baseball Québec Région Montréal a créé une ligue de niveau Junior A pour permettre prioritairement à ces joueurs de continuer à jouer au baseball.

La ligue Junior A se veut une occasion pour les joueurs récréatifs de pouvoir continuer à jouer au baseball.

## Section A – De l'éligibilité des joueurs

**A1** – Sauf dispositions contraires, les joueurs éligibles sont ceux qui auront 19 à 22 ans durant l'année calendrier. Les femmes n'ont pas de limite d'âge.

**A2** – Les joueurs qui auront 18 ans durant l'année calendrier sont également éligibles. Leur adhésion à une équipe Junior A ne doit pas avoir d'impact négatif sur la formation des équipes 18U d'une association. La libération de sa Région est nécessaire.

**A3** – La liste de réserve du Junior A est composée des équipes 21UF, 18UB et 18UA de Baseball Québec, peu importe l'association et la Région. Un joueur 21UF, 18UB et 18UA peut participer à titre de réserviste à un maximum de 12 parties au cours de la saison. Si un joueur participe à titre de réserviste à une 13e partie, il sera déclaré joueur inéligible. Cependant, le calendrier 18U et 21UF terminé, le joueur peut poursuivre sa saison, sans restriction de partie. Les remplaçants seront placés à la fin de l'ordre des frappeurs.

**A4 :**

- i) L'historique dans la région de Baseball Québec sera utilisé pour appliquer ce règlement.
- ii) Il est interdit aux joueurs qui ont joué à titre de joueurs réguliers au niveau 17UAAA à leur dernière année de 18U et ceux qui ont déjà joué à titre de joueurs réguliers au niveau Junior Élite, de jouer dans cette ligue.
- iii) Les joueurs qui avaient déjà joué à titre de joueurs réguliers au niveau 18UAA à leur dernière année de 18U ou au niveau Junior AA ou les joueurs de 23 ans (qui n'ont jamais avoir joué à titre de joueurs réguliers dans au niveau Junior AA), sont limités à 3 par équipe en total. Cependant, parmi ces 3 joueurs, il ne peut y avoir qu'un maximum de 2 anciens joueurs Junior AA et 2 joueurs de 23 ans.**
- iv) De plus, ce groupe de joueurs peut lancer, mais ils sont limités à 2 manches par match en total pour le groupe, et ils sont limités aux 4 premières manches.
- v) Aucun joueur n'est permis de jouer à titre de joueur régulier pour une équipe au-delà du niveau Junior A.
- vi) Dans des cas exceptionnels, n'importe quel entraîneur-chef pourrait demander à la Ligue d'évaluer n'importe quel joueur pour confirmer, basé sur son calibre, si le joueur en question devait être permis de continuer de jouer ou lancer dans cette ligue.
- vii) Ce règlement ne s'applique pas aux joueuses.

**A5** – À l'exception des remplaçants de 18U et 21UF, un joueur qui n'est pas inscrit dans un cahier d'équipe n'est pas éligible pour jouer lors d'une partie.

**A6** - Si un joueur inéligible est utilisé durant une partie :

- i) L'équipe fautive perd par défaut cette partie.

- ii) L'entraîneur-chef de l'équipe fautive est suspendu automatiquement pour une rencontre.

N.-B. « 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. »

**A7** – Une équipe faisant usage de réservistes ne pourra aligner plus de 11 joueurs.

## Section B – De la formation des cahiers

**B1** – Les cahiers d'équipe se limitent à 20 joueurs et doivent être complétés et envoyés à la Ligue avant le premier dimanche du mois de mai.

**B2** – Les cahiers d'équipe doivent être vérifiés et approuvés par la Ligue avant le début de la saison.

**B3** – Une fois approuvé, un cahier d'équipe ne peut être modifié qu'avec l'autorisation de la Ligue.

**B4** – Aucune modification au cahier d'équipe ne peut être apportée à la suite du 1er juillet.

## Section C – Des règles de jeu

**C1** – Sauf dispositions contraires, les règles de jeu sont celles du 18UA, y compris le règlement de Baseball Québec à propos de l'équité de jeu. (Si une équipe détecte une très évidente anomalie à ce règlement alors un signalement à la Ligue devrait être fait.)

**C2** – Seuls les bâtons de bois ou de composite sont permis. Ce règlement s'applique également aux remplaçants, mais non aux joueuses.

**C3** – Seules les balles de type Louisville BB12RL, Louisville BB12, Rawlings ROMC et Rawlings ROML sont permises.

**C4** – L'équipe locale doit fournir deux balles neuves pour la partie.

**C5** – En saison, toute manche qui débute 105 minutes (1 heure 45 minutes) après le début d'une partie est déclarée « dernière manche », et cette manche est ouverte. La partie est terminée après cette manche.

**C6** – Une équipe ne peut compter plus de 5 points par manche, à l'exception de la manche ouverte.

**C7** – Une équipe ne peut plus voler de buts lorsqu'elle possède une avance de 5 points à l'exception des éléments suivants; un joueur peut avancer un but si une erreur est commise lors d'une tentative de retrait par le lanceur ou le receveur. Le coureur n'est pas permis à avancer sur une balle passée ni sur un lancer errant du receveur au lanceur.

**C8** – Pendant la saison régulière, le nombre minimal de joueurs requis pour commencer une partie est 7 autrement l'équipe fautive perd par défaut cette partie.

## Section D – Des lanceurs

### **D1 :**

- i) Un joueur ne peut lancer 3 journées consécutives.
- ii) Un lanceur ne peut lancer plus de 7 manches dans une journée,
- iii) 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,
- iv) Un lanceur qui cumule plus de 4 manches dans une journée doit avoir 2 journées de repos,
- v) Un lanceur qui cumule 7 manches dans une journée doit avoir 3 journées de repos.

Note :

- Une balle lancée dans une manche compte pour une manche lancée.
- Une journée de repos signifie une journée complète de calendrier.

**D2** – Lorsqu'un lanceur est en non-conformité avec le règlement D2, l'entraîneur-chef est expulsé de la partie et est suspendu automatiquement pour la partie subséquente. Lors d'une deuxième offense, l'entraîneur-chef est suspendu pour trois parties. Lors d'une troisième offense, l'entraîneur-chef est suspendu pour cinq parties. Pour une quatrième offense, l'entraîneur-chef est suspendu indéfiniment et le comité de discipline de la région statue sur la sanction à imposer.

**D3** – Lorsqu'un lanceur est en non-conformité avec le règlement D2, le lanceur est expulsé de la partie et est suspendu automatiquement pour la partie subséquente. Lors d'une deuxième offense, le lanceur est suspendu pour trois parties. Lors d'une troisième offense, le lanceur est suspendu pour cinq parties. Pour une quatrième offense, le lanceur est suspendu indéfiniment et le comité de discipline de la région statue sur la sanction à imposer.

**D4** – Un lanceur peut être receveur lors d'une même partie et un receveur peut être lanceur lors d'une même partie.

**D5** - Les remplaçantes 18U et 21UF ne peuvent pas lancer pendant la saison régulière.

## Section E – Du format de la saison

**E1** – Les équipes doivent confirmer leur participation pour le 15 avril et l'horaire complet de la saison régulière devrait être émis pour le 1<sup>er</sup> mai.

**E2** – La saison débute le 2<sup>e</sup> dimanche de mai et s'étend le 3<sup>e</sup> dimanche d'août, suivie par les séries. Aucun match de la saison régulière joué après cette date ne sera pris en considération pour l'éligibilité aux séries.

**E3** – La saison pourrait comprend de 2 matchs par semaine de mi-mai à mi-août en moyenne, pour un maximum de 24 parties. Le nombre de parties peut varier selon le nombre d'équipes inscrites.

**E4** - En cas de mauvaises conditions météorologiques, une partie n'est pas annulée, elle est reprise et l'équipe à domicile a 7 jours pour replanifier la partie.

**E5** – La ligue considérerait la création de **plusieurs conférences**, avec un horaire déséquilibré, si au moins **6 équipes s'inscrivent à chaque conférence**.

**E6** – Considérant la distance séparant certaines équipes et la reprise des parties reportées, les parties doubles sont encouragées et suggérées dans la formation du calendrier.

**E7** - Toute équipe qui perd 3 matchs consécutifs par défaut est suspendue de la Ligue.

**E8** – Toute équipe visiteuse qui se retire d'un match programmé le même jour sera responsable des frais des arbitres et des marqueurs encourus par l'équipe locale.

**E9** – Tout match suspendu doit être complété, nonobstant où le prochain match est joué. La procédure pour reprogrammer les matchs est la même que pour les matchs reportés. Aussi, il y a ces éléments additionnels :

- Les matchs suspendus continuent à partir du moment où ils ont été suspendus. Les joueurs absents sont rayés de l'ordre des frappeurs sans pénalité pour l'équipe et les nouveaux joueurs sont placés au bas de l'ordre des frappeurs.  
(BQ 109.1 : En aucun cas la partie ne doit être reprise depuis le début.)
- Les équipes continuent exactement du point où le jeu a été suspendu, y compris le même point dans l'ordre des frappeurs. Si le match a été suspendu au cours d'une manche, les coureurs, le cas échéant, sont renvoyés à leur coussin et le compte du frappeur, le cas échéant, est restauré.

De plus :

Si la reprise est planifiée à une date où aucune rencontre n'est prévue:

- Le temps écoulé avant la suspension du match n'est pas pris en compte (c'est-à-dire que la durée totale s'applique au reste du match).

Si la reprise est planifiée à une date où une rencontre entre les deux équipes est déjà prévue:

- Le temps est ignoré et les équipes jouent jusqu'au point que le match est réglementaire, soit 4,5 manches ou 5 manches (règlement BQ : « Cependant, 4 manches et demi (4½) constituent une partie réglementaire si l'équipe qui reçoit a plus de points que l'équipe qui visite »),
- Il n'aurait pas de manche ouverte.

**E10** - Une équipe peut reporter un match de la ligue s'il entre en conflit avec leur participation à un tournoi, sur preuve d'un tel conflit. Une fois reporté, le match en question ne peut être reprogrammé qu'avec l'accord de deux équipes.

## Section F – Règlements spéciaux pour les séries

**F1** – Toutes les équipes participeront aux séries.

**F2** – Les séries éliminatoires commencent le **jeudi** après le **3<sup>e</sup> dimanche d'août** et les parties de la saison régulière non jouées sont annulées. **Il n'y aura aucun match pendant la fin de semaine de la fête du Travail.**

**F3** – **Les formats des séries éliminatoires sont décrit dans l'annexe B.**

**F4** - Temps de jeu : Pour toutes les tours autre que le championnat, **105 minutes (1 heure 45 minutes)** plus la manche ouverte. Il n'y aura pas de limite de temps pour le championnat. Les matchs du championnat doivent être joué au complet et ne pourrait pas être terminé à cause des raisons en dehors du contrôle des équipes y compris de la pluie ou la manque de lumière.

**F5** - Prolongation: Pour tous les tours sauf le championnat, la manche commence avec un coureur au deuxième coussin et un coureur au premier coussin. Pour le championnat, pas de coureurs sur les buts.

**F6** – Un joueur inscrit dans le cahier d'équipe doit participer à 8 matchs.

**F7** – Les joueurs 18U et 21UF qui auront 18 ans pendant l'année pourront évoluer à titre de lanceur lorsque sa saison 18U ou 21UF est terminée.

## Section G – Libérations

**G1** – Cette section est applicable aux joueurs qui résident dans un territoire d'une association qui possède déjà une équipe ou qui espère de créer une équipe pour saison en cours. Les joueurs qui résident dans toute autre association sont libérés à jouer avec n'importe quelle équipe.

**G2** - Aucune libération ne peut être demandée ou accordée avant le 1er mars et après le 9 juillet, de la saison en cours.

**G3** - Tout joueur qui désire obtenir sa libération doit faire une demande par courriel à son association.

**G4** - Toute association à qui une demande de libération est faite doit répondre, par courriel, de son acceptation ou de son refus au demandeur dans les 20 jours qui suivent. L'absence de réponse est interprétée comme une acceptation d'une libération d'un an.

**G5** - Un refus de libération de la part de l'association peut faire l'objet d'un appel à la ligue. Il doit faire une demande par courriel, au commissaire de la ligue. La décision de la ligue est finale et sans appel.

## Annexe A - Procédures

### **La préparation des horaires :**

Les équipes joueront un match pendant la semaine et un match pendant la fin de semaine. Les équipes fourniront à la ligue la disponibilité d'un jour de la semaine et un jour pendant la fin de semaine pour des matchs à domicile : les mardis soirs, les jeudis soirs et, préférablement, les dimanches soirs.

L'horaire prendra en considération les distances entre équipes: les équipes éloignées joueraient pendant les fins de semaine. Un terrain neutre pour les équipes éloignées pourrait être considéré ainsi que les matchs doubles.

La Ligue prendra en considération des horaires déséquilibrés pour que les équipes du même calibre puissent jouer plus souvent ensemble.

De plus, les équipes visiteuses pourraient être révisés en août pour faire correspondre des équipes de même calibre. IMPORTANT : les dates, heures et équipes locaux ne seraient pas modifiés.

Les matchs prévus en août et qui ne peuvent pas être joués sont automatiquement annulés, pour un maximum de 3, sauf si les deux équipes sont d'accord de les reporter.

### **Statistiques et qualifications aux séries :**

Envoi obligatoire des feuilles de marqueurs et du pointage par l'équipe à domicile [sur le site de la Ligue à l'intérieur de 24 heures après la fin du match](#). Pénalité: les joueurs de l'équipe à domicile ne seraient pas accordés un match joué et les joueurs d'équipe visiteuse seraient accordés un match joué [et l'équipes à domicile sera pénalisé de 10 \\$](#). [Si l'équipe visiteuse effectue le travail après le 24 heures, ils gagneront le 10 \\$](#).

La ligue utilisera ces feuilles pour déterminer qui se qualifie pour les séries.

Les équipes sont libres de conserver leurs propres statistiques.

### **Comité d'appel et comité de discipline :**

Le comité d'appel et de discipline seront composé de 5 personnes maximum choisi par la commissaire, mais seulement 3 participeront à la révision de chaque dossier pour éviter des conflits d'intérêts.

Toute correspondance relie aux comités devrait être envoyé à l'adresse courriel centrale de la Ligue. Un membre du comité sera le coordonnateur qui gèrera les courriels et assure leur traitement.

Responsabilité des deux entraîneurs-chefs d'aviser le comité de discipline de toute expulsion ou infraction et d'aviser les arbitres de préparer un rapport et de l'envoyer à l'adresse centrale de la Ligue.

Une infraction doit être reçue par courriel à l'adresse centrale pour être traitée. Les règlements de Baseball Québec s'appliqueront. Les comités établiront toute autre procédure pour le traitement du dossier en question.

**Procédures pour la création des conférences par calibre :**

Afin d'adresser les différences de calibre entre les équipes dans la ligue et de respecter sa mission, la procédure suivante s'applique :

La Ligue créerait des conférences pour les équipes répondant aux critères suivants :

- Deuxièmes (troisièmes, etc.) équipes d'une même association,
- Les équipes qui avaient, la saison précédente, un pourcentage de victoires inférieur à 0,500 et un différentiel de points négatif dans la conférence supérieure,
- Toute nouvelle équipe qui, selon la Ligue, ne serait pas prête pour la conférence supérieure (la Ligue prendra en considération l'historique des joueurs),
- Toute équipe qui ne correspond pas aux critères susmentionnés, mais qui a été jugée par la Ligue comme n'étant pas prête pour la conférence supérieure, notamment en raison d'un roulement élevé de joueurs depuis la saison précédente.

Aucune équipe ne serait forcée à jouer dans la conférence inférieure. Le choix restera avec l'équipe. Cependant, les équipes qui voudraient jouer dans la conférence supérieure contre l'avis de la Ligue devraient faire une auto-évaluation afin d'éviter des saisons désastres pour eux et pour ceux qui jouent contre eux.

Afin d'en faire une conférence viable, 8 équipes seraient nécessaires.

Veuillez noter que des matchs inter-conférence sont interdits.

Afin de réduire le voyage, chaque conférence sera divisée en deux, ou plus, divisions (p. ex. Est, Ouest, etc.) avec des horaires déséquilibrés. Pour les séries, seulement les gagnants de chaque division se confronteront.

## Annexe B – Formats des Séries éliminatoires

H1 - Dans le but d'essayer de garantir autant que possible que toutes les équipes commencent les séries éliminatoires au même moment, la Ligue se réserve le droit d'adopter le format en fonction du nombre d'équipes dans chaque Série.

H2 – Les Séries seront organisées comme suit :

- Les équipes de la conférence supérieure avec des pourcentages de victoires inférieurs à 0,400 et un différentiel de points de moins 15 et les équipes de la conférence inférieure avec un pourcentage de victoires supérieur à 0,800 et un différentiel de points supérieur à plus 25 joueraient conférence joueront dans la même Série.
- De plus, les équipes de la conférence le plus inférieure avec des pourcentages de victoires inférieurs à 0,400 et un différentiel de points de moins 15 peuvent jouer dans leur propre série, si au moins 4 équipes sont impliquées.

H3 – Une équipe placée dans une Série inférieure a le droit de se placer dans une Série supérieure.

H4 - Si après cette redistribution d'équipes selon leurs calibres et si chaque Série a 4, 8 ou 16 équipes\*, le format suivant s'appliquera : Les séries sont jouées dans un format d'un tour de 2 de 3 matchs, autres que le championnat qui sera des tours de 3 de 5 matchs. Aussi, si une Série a seulement 4 équipes, chaque tour aura un tour de 3 de 5 matchs. Aussi, La Ligue peut diviser les équipes en plusieurs divisions afin de s'efforcera de réduire au maximum le voyage au sein de chaque division. De plus, La Ligue fera leur mieux pour programmer les matchs du championnat les dimanches et les jeudis et d'éviter tout autre jour.

\*Si après cette redistribution d'équipes selon leurs calibres, chaque Série à tout autre nombre d'équipe, la Ligue utiliserait tournoi à la ronde pour réduire le nombre des équipes à pas plus que 8. La Ligue peut diviser les équipes en plusieurs divisions pour atteindre cet objectif et s'efforcera de réduire au maximum le voyage au sein de chaque division.

H5 - Structure des tours; le tour de 2 de 3 serait joué dans un délai de 7 jours (exemple : lundi à dimanche) et dans le format de 1, 1, et 1. Le tour de 3 de 5 serait joué dans un délai de 10 jours avec le format de 2, 2 et 1 Les entraîneurs pourraient mutuellement décider de modifier cette dernière partie en respectant les délais de 7 ou 10 jours.

H6 - La Ligue pourrait programmer un match local à importe quel parc si le parc de l'équipe locale n'est pas disponible; en tant qu'un match est programmé pour un mardi, jeudi ou dimanche.

H7 - Si un match éliminatoire ne peut être disputé comme prévu, l'ensemble du tour sera reporté à la date prévue pour le match suivant.