

**Guide du marqueur baseball CBSL**

**Saison 2019**

**Répartiteur des marqueurs**

Eric Tremblay Numéro de téléphone : 438-868-3968

CBSL Courriel : info@baseballstlaurent.com

Arbitre en chef Courriel : arbitrechef@baseballstlaurent.com

**Disponibilité**

Vous devez inscrire vos disponibilités dans asportsmanager avant le 20e jour de chaque mois. L’assignation se fait le 25 de chaque mois, et ce, pour le mois au complet, vous devez confirmer vos matchs dans asportsmanager lorsque vous recevrez vos assignations.

**A la maison**

1. Prévoir l’heure de départ afin d’arriver au moins 15 minutes avant la partie.
2. Prévoir le matériel nécessaire pour marquer la partie :
3. Grand sac
4. Au moins 2 stylos bleus ou noir à bille
5. 2 feuilles de pointage
6. Liquide correcteur
7. Feuilles brouillon
8. Livre de règlement de Baseball Québec
9. Règlements de ligue
10. Guide du marqueur
11. Tablette du marqueur
12. Parapluie
13. Imperméable
14. Coussin ou chaise

Les 3 derniers items ne s’appliquent pas lors des parties au parc St-Laurent.

Grosseurs de balles : Atome=R850 ou LSBB85, Moustique et pee-wee=65CC ou RDT1, Bantam et midget=80CC, Junior=balles fournies par l’équipe.

Vous devez m’indiquer qu’il va vous manquez des balles lorsqu’il vous en restera 4.

Vous devez m’indiquez qu’il va vous manquez des feuilles de pointage lorsqu’il vous en restera 4

Je vais prendre rendez-vous avec vous pour vous fournir des balles et des feuilles de pointage.

**Au terrain avant la partie**

1. Se rapporter à l’entraîneur de l’équipe locale
2. 15 minutes avant la partie, aller chercher les 2 alignements, l’équipe visiteuse d’abord,

l’équipe locale ensuite.

1. Faire signer les arbitres.

**Durant la partie**

Soyez attentif durant tout le match afin de ne rien manquer de la partie.

Mettez votre cellulaire en mode vibration et vérifier vos messages entre les manches.

**Après la partie**

1. Donner la 2e copie de la feuille de pointage à l’équipe locale et la 3e copie à l’équipe visiteuse, garder la copie originale.
2. Remplissez les statistiques offensives et de lanceurs.
3. Scanner la feuille et envoyer ce scan aux adresses suivantes (24 heures maximum) :
4. marqueurchef@baseballstlaurent.com
5. rosalie@baseballstlaurent.com

N.B : **FORFAIT**

Lorsqu’un match a été déclaré par forfait dû à un manque de joueurs, le Club de baseball St-Laurent apprécierait que vous officiez quand même la partie amicale qui aura lieu entre les deux équipes. Évidemment, vous pouvez mettre fin à cette partie amicale en tout temps pour des raisons de comportement des intervenants.

N.B 2 :**SÉCURITÉ URBAINE**

Lorsque vous sentez que l’atmosphère autour du match se détériore, vous pouvez demander au surveillant de parc de contacter la sécurité urbaine au 514 855-5700 pour apaiser le comportement des spectateurs et vous donner lors d’une expulsion où l’entraîneur ne veut pas collaborer pour quitter le parc. De plus, toujours informer l'arbitre en chef (arbitrechef@baseballstlaurent.com) et info@baseballstlaurent.com lors de telles circonstances.

**Parcs**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Parcs** | **Catégories** | **Adresses** |
| Houde | Atome/ Moustique | 2100 Saint-Louis, Saint-Laurent |
| Petit | Atome/ Moustique | 1600 Poirier, Saint-Laurent |
| Marcel-Laurin\* | Atome/ Moustique/ Peewee | 2385 Boul. Thimens, Saint-Laurent |
| Decelles | Atome/ Moustique/ Peewee | 845 Roy, Saint-Laurent |
| Cousineau | Atome/ Moustique/ Peewee | 1740 O’brien, Saint-Laurent |
| Saint-Laurent | Bantam/ Midget/ Junior | 845 Poirier, Saint-Laurent |
| Noël-Sud | Atome/ Bantam / Midget | 3025 Biret, Saint-Laurent |
| Chamberland \* | Novice/ Atome | 800 Dorais, Saint-Laurent |
| Beaulac \* | Atome/ Moustique | 1145 Elizabeth, Saint-Laurent |
| Mohawk | Moustique | 1050 Dumfries, Mont-Royal |
| Danyluk | Moustique | 60 Roosevelt, Mont-Royal |
| Marcelin-Wilson | Bantam/Midget/Junior | 11301 L’Acadie, Montréal |
| Louisbourg | Bantam/Midget/Junior | Rue Louisbourg, Montréal |

**\*** Parcs dédiés aux pratiques seulement

Voir les directions sur le site suivant : http://www.baseballstlaurent.com/

**Tarifs des parties par catégories**

Atome A et B 21$

Moustique A et B 22$

Pee-wee A 24$

Pee-wee B 22$

Bantam A 27$

Bantam B 26$

Midget A 27$

Midget B 26$

Junior 28$

Entraînement 25$

**Système de bonus :**

Grade 1 : Aucun bonus.

Grade 2 : 1$ de plus par partie.

Grade 3 : 2$ de plus par partie.

Également, afin de récompenser les marqueurs, 2 $ supplémentaire sera ajouté pour chaque tranche de 3 années d’expérience jusqu'à un maximum de 6 $ :

0 à 2 ans d’expérience : pas de bonus

3 à 5 ans d’expérience : 2$ de plus par partie

6 à 8 ans d’expérience : 4$ de plus par partie

9 ans et plus d’expérience : 6$ de plus par partie

Les tarifs payés aux marqueurs seront ceux indiqués dans la table de CBSL peu importe le nombre de manches jouées ou la durée de la partie.

En cas de pluie, si le match est annulé sur place (après le délai d'attente respecté) - qu'il est débuté ou non -, les marqueurs sont alors payés à 100% de leurs tarifs planifiés.

Si le répartiteur vous avise 1½ heure avant l’heure cédulée de la partie, il n’y a pas de rémunération.

Il y aura 4 payes durant la saison : mi-juin, mi-juillet, mi-août et fin de saison.

**Liste des amendes**

1ere assignation manqué Partie non payée + Avertissement

2e assignation manquée Partie non payée + 15$

3e assignation manquée Partie non payée + 30$ + comité de révision

Arrivé moins que 15 minutes avant la partie 5$

2e retard et plus 10$

Absent d’une rencontre sans raison valable 5$

Omettre de remettre la feuille de partie au répartiteur 5$

Annulation à moins de 24 heures d’avis 5$

2e annulation à moins de 24 heures et subséquentes 10$

Annulation sans avoir mis à jour ses disponibilités 2$

2e Annulation sans avoir mis à jour ses disponibilités 5$

**Règlements des différentes ligues saison 2019**

**Ligue du Lac St-Louis**

**Atome A, moustique A, pee-wee A, bantam A, bantam B, midget A, midget B.**

RÈGLEMENTS

**Chapitre 14- Généralités**

Article 4- Durée d’une partie A) Division mineure a) Division Atome, Moustique et Pee-Wee : 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.

b) Division Bantam et Midget : 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.

Une partie devient réglementaire lorsqu’elle atteint, à la première échéance, soit les conditions décrites aux articles relatifs à la durée des parties de division Atome à Midget, ou soit lorsqu’une dernière manche est annoncée et terminée.

En saison régulière : a. S’il y a égalité au terme du temps alloué, la partie est terminée et est nulle. b. 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.

 B- Mauvaise température et/ou noirceur: a) Dans la division atome une partie est considérée officielle après deux manches et demi (2½) manches complètes de jeu ou trois (3) selon le cas. Cette partie sera considérée comme réglementaire et terminée (sauf en cas d’égalité). Elle ne sera pas considérée comme partie suspendue.

 b) Dans les divisions moustique et pee-wee une partie est considérée officielle après trois et demi (3½) manches complètes de jeu ou quatre (4) selon le cas. Cette partie sera considérée comme réglementaire et terminée (sauf en cas d’égalité). Elle ne sera pas considérée comme partie suspendue.

c) Dans les divisions bantam et supérieures une partie est considérée officielle après quatre manches et demie (4½) complètes de jeu ou cinq (5) selon le cas. Cette partie sera considérée comme réglementaire et terminée (sauf en cas d’égalité. Elle ne sera pas considérée comme partie suspendue.

Article 5- Règlements du 10 points Si une équipe a une avance de dix (10) points ou plus après le nombre de manches réglementaires, la joute se terminera. Ce règlement est en vigueur en tout temps sauf pour les joutes de bris d’égalité.

1. Atome : La joute se terminera après que l’équipe perdante soit allée au bâton trois (3) fois minimum et que l’équipe perdante ait le même nombre de tour au bâton que l’équipe gagnante.
2. B- Moustique et pee-wee : La joute se terminera après que l’équipe perdante soit allée au bâton quatre (4) fois minimum et que l’équipe perdante ait le même nombre de tour au bâton que l’équipe gagnante.
3. C- Bantam, midget: La joute se terminera après que l’équipe perdante soit allée au bâton cinq (5) fois minimum et que l’équipe perdante ait le même nombre de tour au bâton que l’équipe gagnante.

Article 7- Délai A- Un délai de trente (30) minutes est accordé à tout Membre visiteur pour une partie durant la saison. Ex. : Mauvaise température ou raison majeure. B- Le Membre qui reçoit doit être sur le terrain cinq (5) minutes avant la partie. SANCTION : Possibilité d’amende après enquête.

Article 8- Absence d’un Membre à une partie cédulée A- Tout Membre qui ne se présente pas à une partie dûment cédulée, durant la saison régulière, est fautif. SANCTION : perte de la joute –

B- Tout Membre qui ne se présente pas à une partie dûment cédulée, dans les séries, est fautif. SANCTION : perte de la joute

**Chapitre 15- Gérants et entraîneurs**

Article 2- Feuille de pointage A- Distribution : les feuilles de pointage viennent en trois (3) copies et la distribution se fait comme suit : Originale et 1e copie: l’équipe locale la conserve et doit la produite sur demande. 2ième copie : à l’équipe visiteuse, peut être demandé de produire la feuille de pointage. B- Information : toutes les feuilles de pointage doivent être adéquatement complétées en lettres moulées. 1) Numéro d’uniformes, noms, prénoms et numéro de positions pour tous. 2) Remplir l’entête et le bas complètement. 3) Indiquer le nom et prénom des arbitres en lettres moulées.

Article 3- Envoi des résultats et informations de lanceurs Au maximum 24 (vingt-quatre) heures, après chaque joute, le club local doit faire parvenir à la Ligue par le fichier de résultats de la ligue tous les détails suivants : 1) Le date, division, classe et numéro de la joute 2) Le nom et le pointage du club visiteur. 3) Le nom et le pointage du club receveur. 4) Le nombre de manches lancées par chaque lanceur du club visiteur 5) Le nombre de manches lancées par chaque lanceur du club receveur 6) Expulsion : nom + équipe + manche. 7) Protêt : équipe + manche. 8) Autres commentaires : retards, délais, observations... SANCTION : Amende de dix dollars ($ 10.00).

Article 4- Protêt A- Tout gérant ou entraîneur peut loger un protêt au moment de l’infraction, avant que le jeu ne reprenne, en avisant l’arbitre du marbre et le marqueur. Le protêt doit être reçu par la Ligue dans les quarante-huit (48) heures suivant la partie protestée durant le calendrier régulier. Tout protêt doit être soumis en utilisant la formule officielle de la Ligue. Un chèque de cinquante dollars ($ 50.00) doit être joint au protêt. La Ligue doit prendre une décision dans un maximum de sept (7) jours suivant réception du protêt et immédiatement durant le tournoi. SANCTION : Si le protestataire a gain de cause, la partie est reprise à partir du moment de l’infraction et la Ligue remet le montant du protêt au Membre. S’il perd son protêt, le résultat de la partie reste inchangé et le montant du protêt est déposé au fond de la Ligue.

B- Tout gérant ou entraîneur qui, durant une partie, loge un protêt doit lui donner suite officiellement, advenant la défaite de son équipe. SANCTION : Amende de vingt-cinq dollars ($ 25.00).

Article 5- Retrait du jeu ou refus de continuer Tout gérant ou entraîneur ne peut retirer son équipe ou refuser de continuer à jouer une partie, quelque en soit la raison.

Article 6- Conduite préjudiciable A- Tout gérant et/ou entraîneur ne peut, suivant le rapport de l’arbitre, attaquer un adversaire ou un spectateur sur ou hors du terrain de baseball, avant, pendant ou après une partie.

**Chapitre 16-Joueurs**

Article 1- Provenance des joueurs Au niveau mineur, les territoires protégés reconnus sont ceux de la Région.

Article 2- Participation d’un joueur Dans toutes les divisions mineures, et ce durant la saison régulière. A) Un minimum de 7 et un maximum de 9 joueurs doivent se retrouver en défensive. B) Un joueur qui arrive en retard pourra participer à la partie, son nom sera inscrit au bas de la feuille d’alignement. SANCTION : Toute équipe qui se présente sur le terrain avec un nombre moindre de joueurs que le minimum requis se verra automatiquement accordée une défaite.

Article 3- Joueur rappelé Tout Membre qui rappelle un joueur de sa liste de réserve doit le mentionner sur la feuille d’alignement par le signe suivant : « L.R. ». SANCTION : Amende de cinq dollars ($ 5.00)

**Règlements Saisonniers 2019**

Article 3- Partie suspendue avant qu’elle soit règlementaire Toute partie arrêtée pour cause de mauvaise température ou de noirceur avant le nombre de manches règlementaire devra obligatoirement être considérée comme partie suspendue. Elle devra être continuée à partir du point d’arrêt.

Article 4- Non-respect d’une personne en autorité Toute personne se rendant coupable de non-respect envers un officiel ou une personne en autorité, se verra infliger une sanction de trois (3) parties minimums de suspension.

Article 5- Réserviste Un réserviste ne peut jamais jouer plus qu’un joueur régulier d’une équipe. Donc, le réserviste doit frapper après tous les joueurs réguliers dans l’alignement de départ, et doit être le premier à sauter son tour en défensive quand on parle de la rotation des joueurs sur le banc.

**La Ligue DPSL (B)**

**Atome**

Nombre d’entraineurs à une partie:

Pas plus que 4 entraîneurs sont autorisés sur le terrain lors d'un match.

Durée (voir BQ 105.5) :

- Min. 3 ½ manches, Max. 6 manches. La manche qui débute après 90 minutes de jeu constitue la dernière manche (PAS DE MANCHE OUVERTE).

- L’heure officielle est comptabilisée par le marqueur.

- La partie commence lorsque l’arbitre appelle « Au jeu! » et que la première balle est lancée.

La règle de la piété (« Mercy Rule » ; voir 103.13) :

Lorsque l’on a une différence de 10 points après 3 ½ manches (4 si l’équipe perdante est la formation locale). L’équipe perdante doit avoir été au bâton autant de manches que l'équipe gagnante à ce moment.

Nombre de Joueurs :

- « BQ 105.3.1 – JOUEURS

En tout temps, 6 joueurs doivent se retrouver en défensive.

- « BQ 105.3.2 - LANCEUR

Un (1) joueur est obligatoirement placé derrière le lance-balles pour jouer le rôle défensif du lanceur.

 - Ceci est un règlement de la ligue DPSL et ne s’applique pas aux tournois et au championnat régional :

Buts sur balle intentionnels et chandelle intérieure : NE s’appliquent PAS.

Coup retenu: « Aucun coup retenu n’est permis. S’il y a infraction, la balle est morte et une prise sera appelée au frappeur ». Un « checked-swing » ou un demi-élan ne sont pas considéré comme un coup retenu.

Vol de but: PAS permis (aucune avance sur les buts). Un coureur qui laisse son but avant que la balle est frappée doit retourner à son but d’origine.

Avance sur erreurs : NE s’applique PAS.

Avance sur les buts

“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.”

Frappeurs :

« BQ 105.4.2 - FIN D’UNE DEMI-MANCHE

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 6e frappeur s’amène au bâton. »

Si une équipe n’a que 6 joueurs, il faut commencer la 2e manche avec le 2e frappeur, la 3e manche avec le 3e frappeur et ainsi de suite. Il est à noter que les 6 frappeurs doivent quand même aller frapper dans la manche.

- La règle du retrait sur 3 prises n’est pas en application.

- 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. (voir ‘’Frapper à partir du T-ball’’ ci-dessous.)

- Le frappeur peut prendre jusqu’à 2 élans sur le t-ball. Le frappeur est retiré s’il n’a pu mettre la balle en jeu ou s’il frappe une fausse-balle lors de son 2e élan. »

Frapper à partir du T-ball :

Ceci est un règlement de la ligue DPSL et ne s’applique pas aux tournois et au championnat régional :

Le joueur doit faire un élan complet, sinon il sera retiré, peu importe si c’est son 1er ou 2e élan.

Réservistes :

- Du Novice/Initiation/Ralley Cap

- Maximum 5 réservistes par équipe par match.

-“BQ 62.7 – MAXIMUM b) (Une équipe) faisant usage de réservistes ne pourra aligner plus de 10 joueurs. S’il advenait qu’un joueur régulier (non-réserviste) arrive en cours de partie, il peut prendre part à celle-ci, sans exclure les réservistes présents. » Ceci est un règlement de la ligue DPSL et ne s’applique pas aux tournois et au championnat régional : - Les réservistes doivent rester sur le banc avant un joueur régulier.

- Un réserviste peut jouer seulement pour une équipe pendant les séries éliminatoires.

**Moustique**

Durée (voir BQ 106.11) :

- Min. 3 ½ manches, Max. 6 manches. La manche qui débute après 90 minutes de jeu constitue la dernière manche et elle est ouverte.

- L’heure officielle est comptabilisée par le marqueur.

- La partie commence lorsque l’arbitre appelle ‘’Au jeu!’’ et que la première balle est lancée.

Manches :

Il y a un maximum de 3 points par demi-manche, sauf la dernière manche qui est ouverte (selon la durée ou 6e manche).

La règle de la piété (« Mercy Rule »; voir BQ 103.13) :

Lorsque l’on a une différence de 10 points après 3 ½ manches (4 si l’équipe perdante est la formation locale). L’équipe perdante doit avoir été au bâton autant de manches que l'équipe gagnante à ce moment.

La règle de la piété (« Mercy Rule ») dans la manche ouverte

Note 2 du BQ 103.14: « (L)ors 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 sera limitée à une partie nulle. Les barèmes de cette règle ne peuvent être dépassés même lors d’un coup de circuit à l’extérieur du terrain – règle applicable en saison régulière seulement. »

Nombre de joueurs : Saison régulière : 7 joueurs minimum. Séries éliminatoires : 9 joueurs minimum.

Coup retenu : N’est PAS permis et considéré comme une prise, s’il est tenté.

3e prise échappée : Ne s’applique pas.

Feinte irrégulière : N’est pas applicable.

Vol de but (voir BQ 106.1) :

« 106.1 - COUREURS SUR LES BUTS, VOL DE BUTS, COUP RETENU 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 obligatoirement retourner aux buts qu'ils occupaient.

b) Un coureur peut atteindre le marbre seulement si la balle est frappée ou s’il est forcé d’avancer.

S’il y a infraction, le coureur est retourné à son but.

c) Aucun coup retenu n’est permis. Sinon, la balle est morte et une prise sera appelée au frappeur.

d) La règle relative à la chandelle intérieure ne s’applique pas.

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

Un « checked-swing » ou un demi-élan ne sont pas considéré comme un coup retenu.

Avance sur erreurs : le coureur peut avancer d'un but par erreur, mais il ne peut pas aller au marbre. Le coureur prenant plus d’un but sera retourné à la première base prise.

Lanceur :

- Un joueur ayant occupé la position de lanceur ne peut ensuite évoluer à la position de receveur au cours de la journée.

- Un lanceur ne peut pas retourner comme lanceur après avoir quitté cette position.

NOMBRE DE MANCHES - Lanceurs (saison régulière) :

- « BQ 106.12 - DIVISION MOUSTIQUE – LANCEUR

e) NOMBRE DE MANCHES (saison régulière) :

Mois de MAI et JUIN

i) Un lanceur ne peut lancer plus de 2 manches dans une journée;

Mois de JUILLET et AOÛT

iii) Un lanceur ne peut lancer plus de 3 manches dans une journée;

- Une balle lancée dans une manche compte pour une manche lancée.

Visite au monticule : Si l’entraîneur visite son lanceur pour une 2e fois dans la même manche, il doit changer de lanceur.

Lancer qui rebondit : Un lancer au frappeur qui rebondit est une balle en jeu.

Buts sur balles et Lancers par les entraîneurs :

« BQ 106.2 - BUT SUR BALLES

Aucun but sur balle n’est alloué.

a) Lorsque l’arbitre appelle une 4e balle, le frappeur s’élance à partir d’un t-ball.

b) Le frappeur ne peut prendre qu’un (1) seul élan afin de mettre la balle en jeu.

c) Le frappeur ne peut se rendre plus loin que le 2e but, même avec erreurs. Cependant, si le frappeur frappe un circuit à l’extérieur du terrain, un circuit sera alloué.

d) Les coureurs sur les buts peuvent se rendre à n’importe quel but.

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

Réservistes :

- Aucun réserviste d’une équipe A ne peut lancer.

- Maximum 5 réservistes par match.

- “BQ 62.7 – MAXIMUM b) (Une équipe) faisant usage de réservistes ne pourra aligner plus de 10 joueurs. S’il advenait qu’un joueur régulier (non-réserviste) arrive en cours de partie, il peut prendre part à celle-ci, sans exclure les réservistes présents. »

- Ceci est un règlement de la ligue DPSL et ne s’applique pas aux tournois et au championnat régional :

Les joueurs surclassés, que ce soit approuvé par la Région ou l'association locale, sont considérés comme des joueurs réguliers et ne sont pas considérés comme réservistes.

- Les réservistes doivent être bien identifiés sur la feuille d’alignement et apparaître à la fin du rôle des frappeurs.

- Les réservistes doivent rester sur le banc avant un joueur régulier.

- Une réserviste peut jouer seulement pour une équipe pendant les séries éliminatoires.

Équité du jeu (obligatoire pour 2016):

« BQ 103.14 - ÉQUITÉ DE JEU

Le mode de jeu défini par le terme « équité de jeu » est obligatoire en saison régulière et lors des compétitions provinciales (…).

a) Rôle offensif :

Tous les joueurs sont inscrits sur le rôle 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 du rôle offensif mais lors de tournoi et de championnat il ne peut entrer durant la partie,

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 terminer son tour au bâton, le frappeur suivant dans le rang le remplace avec le même compte. Le joueur remplacé peut revenir au jeu au cours de la partie;

 iv) si un coureur ne peut compléter une présence sur les buts, il est remplacé par le dernier retrait.

Le joueur remplacé peut revenir au jeu au cours de la partie.

Note 1 : Lorsqu’un joueur présent « saute » son tour au bâton une seconde fois au cours de la partie, un retrait sera comptabilisé.

Note 2 : On ne peut avoir recours à un joueur non inscrit sur l’alignement lorsqu’une expulsion survient, faisant en sorte que le nombre minimal de joueurs requis en défensive n’est plus atteint.

Une demi-manche offensive se termine lorsque 3 retraits ont été inscrits ou que 3 points ont été marqués par l’équipe en offensive.

S’il y a un circuit à l’extérieur des limites du terrain (au-delà des clôtures) l’équipe sera créditée de tous ses points. Toutefois, il n’y a aucune limite de points lors de la dernière manche.

c) Atteindre le but suivant :

Lorsqu’une équipe détient une avance de 5 points ou plus, le coureur de cette équipe peut atteindre le but suivant seulement si la balle est frappée ou s’il est forcé d’avancer.

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

Balle hors limite.

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.

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.

Contact :

Les coureurs doivent obligatoirement glisser sur les buts ou au marbre dans les jeux serrés afin d'éviter tout contact avec les joueurs défensifs. Les coureurs doivent aussi essayer d'éviter tout contact avec les joueurs de champ lorsqu’ils courent sur les buts.

« BQ 103.10 - CONTACT

a. Les coureurs doivent obligatoirement glisser ou tenter d’éviter de faire contact avec le joueur de champ. Un joueur qui entre malicieusement en contact avec un autre joueur sera retiré (à moins qu’il n’ait marqué un point avant de commettre l’infraction) et sera automatiquement expulsé en vertu de l’article 55.1 (suspension automatique) qu’il soit déclaré sauf ou retiré.

b. Le contact est considéré malicieux s’il en résulte d’une force excessive intentionnelle et/ou si le contact a été fait dans l’intention de blesser.

c. Le contact malicieux est puni, qu’il soit commis par un joueur offensif ou défensif. »

**Pee-Wee**

Durée (voir BQ 106.11) :

- Min. 3 ½ manches, Max. 6 manches. Après 90 minutes de jeu, elle constitue la dernière manche et elle est ouverte.

- Heure officielle est comptabilisée par le marqueur.

- La partie commence lorsque l’arbitre appelle ‘’Au jeu!’’ et que la première balle est lancée.

Manches : Il y a un maximum de 5 points par demi-manche, sauf la dernière manche qui est ouverte (selon la durée ou 6e manche). S’il y a un circuit à l’extérieur du terrain, tous les points comptent.

La règle de la piété (« Mercy Rule » ; voir BQ 103.13) : Lorsque l’on a une différence de 10 points après 3 ½ manches (4 si l’équipe perdante est la formation locale). L’équipe perdante doit avoir été au bâton autant de manches que l'équipe gagnante à ce moment.

La règle de la piété (« Mercy Rule ») dans la manche ouverte

Note 2 du BQ 103.14: « (L)ors 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 sera limitée à une partie nulle. Les barèmes de cette règle ne peuvent être dépassés même lors d’un coup de circuit à l’extérieur du terrain – règle applicable en saison régulière seulement. »

Nombre de joueurs : Saison régulière : 7 joueurs minimum. Séries éliminatoires : 9 joueurs minimum.

Coureurs sur les buts, vol de buts, coup retenu et chandelle intérieure :

 « 106.4 - COUREURS SUR LES BUTS, VOL DE BUTS, COUP RETENU 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 obligatoirement retourner aux buts qu'ils occupaient.

b) Un coureur peut atteindre le marbre seulement si la balle est frappée ou s’il est forcé d’avancer. S’il y a infraction, le coureur est retourné à son but.

c) Aucun coup retenu n’est permis. Sinon, la balle est morte et une prise sera appelée au frappeur.

d) La règle relative à la chandelle intérieure ne s’applique pas. Note : L’application d’une règle de jeu (Baseball Canada) peut « forcer » l’avance des coureurs. Ex. : Balle hors limite. » Un « checked-swing » ou un demi-élan ne sont pas considéré comme un coup retenu.

3e prise échappée (107.5) : “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.”

Feinte irrégulière (107.6) : “Aucune feinte irrégulière n’est appelée. Balle morte, les coureurs retournent à leur but et le jeu reprend

Lanceur :

- Un joueur ayant occupé la position de lanceur ne peut ensuite évoluer à la position de receveur au cours de la journée.

- Un lanceur ne peut pas retourner comme lanceur après avoir quitté cette position.

NOMBRE DE MANCHES - Lanceurs (saison régulière) :

« 106.13 - DIVISION PEE-WEE - LANCEUR

e) NOMBRE DE MANCHES (saison régulière) :

Mois de MAI et JUIN

i) Un lanceur ne peut lancer plus de 3 manches dans une journée;

Mois de JUILLET et AOÛT

iii) Un lanceur ne peut lancer plus de 4 manches dans une journée;

Une balle lancée dans une manche compte pour une manche lancé »

- Un lanceur qui a lancé le nombre maximal de manches dans une journée doit bénéficier d’une journée de congé.

Visite au monticule : Si l’entraîneur visite son lanceur pour une 2e fois dans la même manche, il doit changer de lanceur.

Buts sur balle intentionnels :

« BQ 106.13 - LANCEUR

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. »

Lancer qui rebondit : Un lancer au frappeur qui rebondit est une balle en jeu.

Réservistes :

- Aucun réserviste d’une équipe A ne peut lancer. Les réservistes AA ne sont pas permis.

- Maximum 5 réservistes par match.

- “BQ 62.7 – MAXIMUM b) (Une équipe) faisant usage de réservistes ne pourra aligner plus de 10 joueurs. S’il advenait qu’un joueur régulier (non-réserviste) arrive en cours de partie, il peut prendre part à celle-ci, sans exclure les réservistes présents. »

- Ceci est un règlement de la ligue DPSL et ne s’applique pas aux tournois et au championnat régional :

Les joueurs surclassés, que ce soit approuvé par la Région ou l'association locale, sont considérés comme des joueurs réguliers et ne sont pas considérés comme réservistes.

- Les réservistes doivent être bien identifiés sur la feuille d’alignement et apparaître à la fin du rôle des frappeurs.

- Les réservistes doivent rester sur le banc avant un joueur régulier quand il y a plus de 9 joueurs.

- Un réserviste peut jouer seulement pour une équipe pendant les séries éliminatoires.

Équité du jeu (obligatoire pour 2016):

« BQ 103.14 - ÉQUITÉ DE JEU

Le mode de jeu défini par le terme « équité de jeu » est obligatoire en saison régulière et lors des compétitions provinciales (…).

a) Rôle offensif :

Tous les joueurs sont inscrits sur le rôle 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 du rôle offensif mais lors de tournoi et de championnat il ne peut entrer durant la partie

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 terminer son tour au bâton, le frappeur suivant dans le rang le remplace avec le même compte. Le joueur remplacé peut revenir au jeu au cours de la partie;

iv) si un coureur ne peut compléter une présence sur les buts, il est remplacé par le dernier retrait.

Le joueur remplacé peut revenir au jeu au cours de la partie.

Note 1 : Lorsqu’un joueur présent « saute » son tour au bâton une seconde fois au cours de la partie, un retrait sera comptabilisé.

Note 2 : On ne peut avoir recours à un joueur non inscrit sur l’alignement lorsqu’une expulsion survient, faisant en sorte que le nombre minimal de joueurs requis en défensive n’est plus atteint.

Une demi-manche offensive se termine lorsque 3 retraits ont été inscrits ou que 5 points ont été marqués par l’équipe en offensive.

S’il y a un circuit à l’extérieur des limites du terrain (au-delà des clôtures) l’équipe sera créditée de tous ses points. Toutefois, il n’y a aucune limite de points lors de la dernière manche.

b) Rôle défensif :

Les substituts, qui prennent place au banc pour la première manche, se joignent à la partie sur une base rotative à compter de la 2e manche. Un joueur ne peut être inactif pendant plus d’une manche.

c) Atteindre le but suivant :

Lorsqu’une équipe détient une avance de 5 points ou plus, le coureur de cette équipe peut atteindre le but suivant seulement si la balle est frappée ou s’il est forcé d’avancer.

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

Balle hors limite.

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.

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.

Contact :

Les coureurs doivent obligatoirement glisser sur les buts ou au marbre dans les jeux serrés afin d'éviter tout contact avec les joueurs défensifs. Les coureurs doivent aussi essayer d'éviter tout contact avec les joueurs de champ lorsqu’ils courent sur les buts.

« BQ 103.10 - CONTACT

a. Les coureurs doivent obligatoirement glisser ou tenter d’éviter de faire contact avec le joueur de champ. Un joueur qui entre malicieusement en contact avec un autre joueur sera retiré (à moins qu’il n’ait marqué un point avant de commettre l’infraction) et sera automatiquement expulsé en vertu de l’article 55.1 (suspension automatique) qu’il soit déclaré sauf ou retiré.

b. Le contact est considéré malicieux s’il en résulte d’une force excessive intentionnelle et/ou si le contact a été fait dans l’intention de blesser.

c. Le contact malicieux est puni, qu’il soit commis par un joueur offensif ou défensif. »

**Ligue Junior**

Sauf dispositions contraires, les règles de jeu sont celles du Midget A.

En saison, toute manche qui débute 120 minutes (2h00) après le début d’une partie est déclarée « dernière manche », et cette manche est ouverte. La partie est terminée après cette manche.

En séries, les parties sont de 7 manches à finir. La dernière manche est ouverte.

En séries comme en saison, une équipe ne peut compter plus de 6 points par manche.

En séries comme en saison, une équipe ne peut plus voler de buts lorsqu’elle possède une avance de 6 points.

Lors de la saison régulière et en séries, sauf dispositions contraires, les règles pour les lanceurs sont celles du Midget A.

Nombre de manches en saison régulière et en séries :

i) Un lanceur qui lance 5 manches et plus doit obtenir deux journées de repos de calendrier. Autrement dit, s’il lance 5 manches le vendredi, il ne peut lancer de nouveau que le lundi.

Lorsqu’un lanceur est en non-conformité avec le règlement précédent 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.

Lorsqu’un lanceur est en non-conformité avec le règlement précédent, 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.

En saison comme en séries, un lanceur peut être receveur lors d’une même partie.

En saison comme en séries, un receveur peut être lanceur lors d’une même partie.

**Ligue BWISL**

Chaque équipe doit avoir un minimum de 8 joueurs au début de la partie.

Si ce n’est pas le cas, un délai de 15 minutes est accordé (peu importe équipe visiteur ou local)

La partie sera perdue par défaut au-delà de ce délai.

Si les 2 équipes n’ont pas le nombre de joueurs requis, les 2 équipes perdent par défaut.

Une équipe peut descendre à 7 joueurs durant la partie en raison de blessure.

Les équipes peuvent avoir jusqu’à 4 remplaçants mais ne doit pas dépasser 11 joueurs sur l’alignement.

Les remplaçants ne peuvent pas lancer.

Les équipes n’ont pas le droit de voler avec une avance de 7 points.

Si un joueur tente de voler dans ce cas, il peut être déclaré retiré lors de la tentative de vol; cependant, si le vol est réussi, le joueur est retourné à son but d’origine.

Limite de 5 points par manche pour les 4 premières manches, les manches 5-6-7 sont ouvertes.

Mercy Rule : 10 points de différence après 5 tours au bâton de l’équipe qui perd.

Aucune manche ne commence après 2h20 de jeu.