

Rappel des règlements pour notre tournois

43.14 - PARTIES – CLASSE AA, A, B, GRAND CHELEM a) Durée des parties : Divisions 13U : Toute manche qui débute 90 minutes (1h30) après le début d'une partie est déclarée « dernière manche », et cette manche est ouverte cependant, aucune manche ne débutera après 1h45 de jeu selon la nouvelle règle en vigueur depuis le 19 juin 2023.

107.2 - LANCEUR

a) VISITES :

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

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.

d) RESTRICTION :

- i) Un joueur ne peut lancer 3 journées consécutives;
- ii) Une journée de repos signifie une journée complète de calendrier.

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 40e 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 2e 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 2e journée consécutive, mais est limité à 55 lancers lors de la 2e journée.

viii) Dans les tournois et championnats, un entraîneur peut effectuer une 2e 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.

Note : Est-ce qu'une feinte illégale est considérée comme un lancer ?

R: Selon les règlements du baseball, la feinte illégale ne constitue pas un lancer lorsqu'elle sera appliquée. Donc ce lancer n'est pas comptabilisé, tout comme les relais au 1er but, les tirs d'échauffement en début de partie ou au début des manches. 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 sera comptabilisé dans le décompte des lancers.

Règles de prévention:

1. Un joueur ne peut lancer lors de 4 journées consécutives.
2. Un lanceur, retiré de sa position, peut jouer à une autre position, **y compris à la position de receveur.**
3. Un lanceur, retiré de sa position, ne peut revenir comme lanceur au cours d'une même partie.
4. Un joueur ne peut lancer dans plus de 2 parties par jour.
5. 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.

Règles additionnelles de fonctionnement:

6. Un lancer se définit par un lancer effectué pendant une partie. **Tout lancer qui n'est pas effectué dans le cadre d'un but sur balle intentionnel ne doit pas être comptabilisé aux fins du décompte des lancers.**
 7. Si un lanceur atteint son maximum de lancers pour une étape pendant une présence au bâton, le lanceur peut alors terminer le frappeur avant d'être remplacé. Si un coureur est retiré et que la manche se termine alors que le frappeur est toujours au bâton, le changement de lanceur doit alors être effectué pour le début de la prochaine manche défensive.
 8. Dans le cadre des compétitions provinciales (tournoi et championnats), la responsabilité de compter les lancers incombe à la personne désignée par le comité organisateur.
- Lorsque l'entraîneur procède à un changement de lanceur, le marqueur doit consigner le total de lancers effectué par le lanceur sur la feuille de pointage, dans l'espace prévu à cet effet.
- L'ensemble des informations relatives aux lancers devra être consigné dans un registre des lancers prévu à cet effet.

Lignes directrices pour l'application

9. Lors des compétitions provinciales, la personne désignée doit compter le nombre de lancers pour les deux équipes. **L'annonceur du match doit annoncer le total de lancers effectué à chaque demi-manche et lors des substitutions de lancers. On doit également faire une annonce lorsqu'un lanceur atteint chacune des étapes amenant une journée supplémentaire de repos et également lorsqu'il atteint son maximum de lancers permis par jour. Lorsqu'un lanceur effectue une 2e sortie au cours d'une même journée, on doit dorénavant annoncer le cumulatif journalier, et non pas le nombre de lancers effectué lors de cette 2e sortie.** Lorsqu'un lanceur atteint le maximum de lancers permis pour une étape (40 – 55 – 70 – 85 lancers), il peut terminer sa présence face à ce frappeur sans la pénalité relative aux journées de congé, **dans la mesure où il n'affrontera pas d'autres frappeurs.** Dans cette situation, on indiquera au registre le nombre de lancers correspondant à l'étape franchie par le lanceur

Tournoi – Championnat

Division	Aucun repos	1 journée de repos	2 jours de repos	3 jours de repos
11 U	1 - 35 lancers	36 - 50 lancers	51 - 60 lancers	61 - 75 lancers
13 U	1 - 40 lancers	41 - 55 lancers	56 - 70 lancers	71 - 85 lancers
15 U/1 6U F	1 - 45 lancers	46 - 60 lancers	61 - 75 lancers	76 - 90 lancers
18 U/2 1U F	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.

Si il y a un bris d'égalité

Ont utilise le bris d'égalité BQ

https://tournois.baseballquebec.com/fr/page/bris_degalite.html

Pour les trois finalistes des division A , la meilleurs des trois qui aura la moyenne défensive la plus basse

Affrontera l'équipe qui n'a pas réussis a sortir de sa division (pool) qui a la moyenne défensives la plus base de toute les autres équipe non qualifié et l'affrontera lors d'une demi finale.

Les deux autre équipe qui ont remporter les meilleurs de leurs division(pool) s'affronteront en demi finale.