



# GUIDE DES TOURNOIS 2024



7665, boul. Lacordaire  
Montréal (Québec)  
H1S 2A7  
514 252-3075  
[info@baseballquebec.qc.ca](mailto:info@baseballquebec.qc.ca)

Madame, Monsieur,

Nous comptons sur votre support afin de gérer les quelque 170 tournois de toutes divisions et classes qui seront organisés cette saison.

Il est essentiel de mentionner que vous êtes des intervenants de première ligne en ce qui concerne la promotion du baseball au Québec. Nous comptons sur vos organisations pour que ces compétitions se déroulent dans le respect des règles et des normes tout en créant les ambiances extraordinaires qui font la marque des tournois au Québec.

Nous tenterons de vous offrir tout au long de la saison les informations et le support dont vous avez besoin. Pour toute information concernant les tournois, vous pourrez communiquer avec moi.

Nous vous souhaitons une bonne saison de tournoi

Robert Brousseau



Coordonnateur Senior au développement baseball

[rbrousseau@baseballquebec.qc.ca](mailto:rbrousseau@baseballquebec.qc.ca)

(514) 252-3075 poste 3757

**LIGNE D'URGENCE : 514 252-3075, POSTE 1013**

# TABLE DES MATIÈRES

<b>GÉNÉRALITÉ</b>	<b>3</b>	<b>FORMULE DE BRIS D'ÉGALITÉ DE BASEBALL QUÉBEC</b>	<b>55</b>
PROCÉDURES À L'INTENTION DES RESPONSABLES DE L'ENREGISTREMENT	3		
PROCÉDURES EN CAS DE MESURE DISCIPLINAIRE	4		
<b>FORMULAIRES</b>	<b>6</b>	<b>FORMATION DUN COMITÉ ORGANISATEUR DE TOURNOI</b>	<b>57</b>
LES BALLES OFFICIELLES	6	LES RÔLES DU CÔMITÉ GÉNÉRAL ET DU COMITÉ ORGANISATEUR	57
REGISTRE DES LANCEURS	7	LA FORMATION DU COMITÉ ORGANISATEUR	58
PAIEMENT DES RISTOURNES	8	LES COMITÉS	69
RENSEIGNEMENTS À L'INTENTION DE L'ANNONCEUR-MAISON	9	GUIDE DE PLANIFICATION D'UNE CONFÉRENCE DE PRESSE	65
<b>RÈGLEMENTATION 2024</b>	<b>17</b>	<b>DIFFÉRENTS GENRES DE COMPÉTITION</b>	<b>67</b>
SECTION G - DES TOURNOIS	18		
SECTION 100 - DES RÈGLES SPÉCIALES DE JEU	27		
DES RÈGLES DE JEU POUR LA DIVISION 9U	36		
DES RÈGLES DE JEU POUR LA DIVISION 11U	42		
DES RÈGLES DE JEU POUR LA DIVISION 13U	45		
DES RÈGLES DE JEU POUR LA DIVISION 15U/16UF	48		
DES RÈGLES DE JEU POUR LA DIVISION 18U/21UF	49		
DES RÈGLES DE JEU POUR LES DIVISIONS JUNIOR, ÉLITE ET SENIOR	51		
RÈGLES SPÉCIFIQUES LANCEUR	51		
<b>DIRECTIVE RELATIVEMENT À LA RÈGLE DU CONTRÔLE DES LANCERS</b>	<b>52</b>		
DIVISION 11U À 18U/21UF, CLASSE AA, A ET B: TOURNOI - CHAMPIONNAT	52		
RÈGLEMENT DU LANCEUR EN TOURNOI ET CHAMPIONNATS : QUESTIONS / RÉPONSES	53		
<b>TOURNOI À LA RONDE</b>	<b>55</b>		

# GÉNÉRALITÉS

## PROCÉDURES À L'INTENTION DES RESPONSABLES DE L'ENREGISTREMENT

Le responsable de l'enregistrement doit recueillir de chaque équipe inscrite à son tournoi les documents suivants :

- Cahier d'enregistrement de l'équipe;
- Tout document prouvant l'éligibilité des lanceurs de l'équipe;
- L'équipe qui utilise des réservistes doit fournir une photocopie du cahier d'enregistrement d'équipe d'où provient le joueur;

### NOTE

Tous les documents déposés (cahier d'enregistrement, feuilles de pointage, etc.) demeurent la propriété de l'équipe. Celle-ci peut les réclamer en tout temps.

### Le cahier d'enregistrement d'équipe

Le cahier d'enregistrement d'équipe dûment approuvé fait foi de tout pour la participation des joueurs durant le tournoi.

Quant aux réservistes des classes AA, A et B, il est autorisé qu'une photocopie du cahier d'enregistrement dûment approuvé de l'équipe d'où provient le joueur soit acceptée. Nous vous prions de bien vouloir informer les équipes participantes.

#### ***Absence du cahier d'enregistrement d'équipe***

Une équipe qui se présente au tournoi sans cahier d'enregistrement d'équipe et, s'il y a lieu, copie des cahiers d'équipe d'où proviennent les réservistes est automatiquement disqualifiée.

N'oubliez pas de remettre à l'équipe participante son cahier d'enregistrement d'équipe avant son départ du tournoi

#### ***Après chaque partie – Registre du lanceur***

Après chaque partie, le responsable de l'enregistrement doit recueillir de la part des marqueurs les feuilles de pointage. Il doit transcrire dans un registre de lanceur, pour chaque équipe, les lanceurs ayant officié au monticule et le nombre de lancers correspondants. Il est essentiel qu'il fasse contresigner ces registres par l'entraîneur-chef de l'équipe impliquée afin de valider l'information parvenue du marqueur de la partie. Le responsable de l'enregistrement a autorité d'imposer une suspension à l'entraîneur-chef à une équipe qui a transgressé le règlement du lanceur, même si aucune plainte n'est parvenue de l'équipe adverse. Les entraîneurs des équipes doivent être informés de l'éligibilité des lanceurs de chaque équipe avant chaque partie (prévention). Cependant, ces informations ne sont pas divulguées au public (parents ou autres).

### La réglementation concernant le lanceur

Les articles 106.2 (11U), 107.2 (13U), 108.2 (15U/16UF), 109.2 (18U/21UF) et 111.1 (tableau) constituent les références en matière de réglementation concernant le lanceur.

#### APPLICATION DE LA RÈGLE DU LANCEUR

L'application de la règle doit être suivie intégralement par rapport au lanceur (joueur) et non par rapport aux événements. Le nombre de lancers par le lanceur et le nombre de jours de repos requis (s'il y a lieu) suivis par le lanceur sont les seuls points de référence pour l'application de la règle. Que ce soit une partie issue d'un calendrier régulier, d'un tournoi, d'un championnat ou d'un quelconque événement sanctionné, le règlement du lanceur s'applique.

Il est donc de la responsabilité de l'entraîneur de chaque équipe d'avoir en sa possession tous les documents requis afin de prouver que le lanceur est éligible à lancer en vertu de la réglementation.

## PROCÉDURES EN CAS DE MESURE DISCIPLINAIRE

### Comment déterminer une sanction provenant du comité de discipline de tournoi

#### **Art. 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.*

- 1 Prendre connaissance du rapport d'arbitre;
- 2 Lister les actions et les faire correspondre aux articles de règlements de la Section H - De la discipline, des règlements de régie Baseball Québec;
- 3 S'informer de l'historique disciplinaire de la personne concernée;

#### **Art. 45.2 - Communication de cas disciplinaire**

*Toute équipe doit, sur demande, faire connaître au comité organisateur de tournoi la ou les suspension(s) imposée(s) à l'un ou l'autre des participants.*

- 4 Émettre la sanction en fonction des points 2 et 3;
- 5 Selon le cas, vous pouvez ajouter des parties additionnelles à la suspension;
- 6 Informer les différents intervenants de la sanction.

#### **Art. 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, Jeux du Québec, tournoi ou durant 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 quarante-huit (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.*

Exemple de sanction disciplinaire fait pour une personne qui n'a pas été expulsée durant la saison. Vous remarquerez que les sanctions suivent le cours des actions.

Lorsque survient une expulsion durant le tournoi, il est de votre responsabilité d'établir la sanction à accorder selon les événements. Afin de maintenir un équilibre au niveau des sanctions, nous suggérons d'établir les sanctions en conformité avec les règles de régie d'une part et d'autre part d'établir une sanction pour toutes les actions réprimandées.

**Situation :** L'entraîneur crie des injures à l'arbitre suite à un jeu serré. L'arbitre expulse l'entraîneur, celui-ci furieux, se rend près de l'arbitre et continue de l'injurier et arrive même en contact avec lui (corps à corps).

Voici la sanction qui doit être émise (par action)

1 <sup>re</sup> action	suspension automatique (55.1)	1 partie (minimum)
2 <sup>e</sup> action	refus de quitter le terrain (55.7)	1 partie (minimum)
3 <sup>e</sup> action	toucher l'arbitre (55.4)	5 parties (minimum)
	propos disgracieux (55.2)	3 parties (minimum)
		Total 10 parties

### Communication de cas disciplinaire

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

### Application d'une mesure disciplinaire (suspension, expulsion et autre sanction)

- 1 Vous devez vous assurer que s'il y a des participants qui ont des suspensions à purger, ils doivent le faire durant le tournoi;
- 2 Si une suspension survient durant le tournoi, vous devez communiquer avec le responsable de la ligue (AA) ou la région (A et B) pour connaître s'il s'agit d'une première, deuxième ou troisième suspension afin d'appliquer le nombre approprié de parties de suspension.
- 3 Les suspensions sont continues et devront être purgées en fonction du calendrier de la saison régulière et durant le tournoi.
- 4 Vous pouvez demander les feuilles de pointage pour vérifier que les suspensions ont été purgées.

# FORMULAIRES 2024

## LES BALLE OFFICIELLES

Paretrnaires	Types de balles	Utilisations suggérées*
Rawlings	ROML (9 pouces)	18U classe AA-Junior-Senior
	80CC (9 pouces)	15U/16UF et plus
	65CC (9 pouces)	11U et plus
	R850-RL850 (8,5 pouces)	9U
Louisvilles Slugger (TPX)	LSBB12-RL (9 pouces)	18U classe AA-Junior-Senior
	LSBB12 (9 pouces)	15U/16UF et plus
	LSBB11 (9 pouces)	11U et plus
	LSBB 85 (8,5 pouces)	9U

\*Les utilisations suggérées sont des barèmes recommandés pour vous assurer une balle de qualité en lien avec le type de clientèle de la division, tout en garantissant un rapport qualité/prix.



## PAIEMENT DES RISTOURNES D'UN TOURNOI AUX ORGANISATEURS DE TOURNOI 2024

En vertu de l'article 43.4 des règlements de régie de Baseball Québec, nous vous prions de faire parvenir au plus tard **dans les dix (10) jours suivant la fin de votre tournoi** le paiement des ristournes.

Nom du tournoi : \_\_\_\_\_

Responsable : \_\_\_\_\_ Tél : (\_\_\_\_) \_\_\_\_\_

Division  9U  11U  
 13U  15U/16UF

Classe	Nombre d'équipes	Ristourne	Total
9U classe B		X 60\$ =	\$
AA		X 75\$ =	\$
A		X 75\$ =	\$
B		X 75\$ =	\$
Rabais escalier			
		Grand total	\$

**Veillez s.v.p. joindre ce formulaire dûment complété accompagné d'un chèque ou virement bancaire à l'ordre de Baseball Québec.**

Nous vous remercions à l'avance de votre collaboration et nous vous prions de recevoir nos salutations les plus cordiales.

Robert Brousseau 7665, boul. Lacordaire  
 Coordonnateur Senior au développement baseball Montréal (Québec) H1S 2A7  
 (514) 252-3075 Poste 3757  
 rbrousseau@baseballquebec.qc.ca

\*\*\* Pour la saison 2024, il n'y a pas de ristourne à défrayer aux divisions 18U/21UF et Jr.

### Rabais sur les frais de ristourne :

Un rabais sur les ristournes sera offert en fonction du nombre total d'équipes **par division**. Pour calculer l'éligibilité au rabais, il faut additionner toutes les classes (AA-A-B-Féminin) **d'une même division**. Par exemple, un comité organisateur qui organiserait un tournoi de division 11U comprenant 12 équipes AA, 12 équipes A, 12 équipes B et 12 équipes féminines serait considéré comme ayant 48 équipes selon la politique de rabais sur les frais de ristourne.

### Nombre d'équipes participantes Rabais applicable

1 à 24 équipes : Aucun rabais  
 25 à 36 équipes : 10\$ de rabais par équipe #25 à 36  
 37 à 48 équipes : 15\$ de rabais par équipe #37 à 48  
 49 équipes et plus : 20\$ de rabais par équipe #49 et +

## RENSEIGNEMENTS À L'INTENTION DE L'ANNONCEUR-MAISON

### Au début du match

Du premier au dernier frappeur, on annonce la position, le no, le nom du joueur.

*Exemple : Le premier frappeur: sa position son numéro, son nom.*

Lorsque les frappeurs ont fait une première apparition au bâton, à leur deuxième tour on annonce seulement la position et le nom du joueur (ne jamais annoncer le frappeur dans le cercle d'attente).

### Sommaire de demi-manche

Vous devez donner le sommaire après chaque demi-manche :

*Exemple : dans cette demi-manche de jeu pour \_\_\_\_\_ (nom de l'équipe),  
Point, coup sûr, erreur et coureur laissé sur les buts, le  
Nombre de lancers effectué par le lanceur et  
Le pointage s'il y a lieu.*

### À tout moment pendant le match

Chaque fois qu'un lanceur atteint le nombre de lancers indiqués au tableau suivant, et plus particulièrement lors du dernier lancer permis au cours d'une journée, il est important de l'annoncer au micro.

*Exemple : Charles Couture vient d'effectuer son 60<sup>e</sup> lancer.*

11U	13U	15U/16UF	18U/21UF
35 lancers	40 lancers	45 lancers	50 lancers
50 lancers	55 lancers	60 lancers	65 lancers
60 lancers	70 lancers	75 lancers	80 lancers
75 lancers	85 lancers	90 lancers	100 lancers

#### TRÈS IMPORTANT

Lorsqu'un lanceur effectue une seconde sortie au cours de la même journée, on doit annoncer le total de lancers effectué au cours de la journée, et non seulement les lancers effectués lors de la 2<sup>e</sup> partie.

### À LA FIN DU MATCH :

L'annonceur-maison devra donner le sommaire final pour chacune des équipes en commençant par l'équipe visiteuse et en terminant par l'équipe receveuse.

De plus : annoncer le lanceur gagnant et s'il y a lieu le nom du lanceur qui a sauvé le match et par la suite le lanceur perdant

## Présentation d'avant-match

Bonjour (bonne fin de soirée) mesdames et messieurs et bienvenue à \_\_\_\_\_ [nom du parc] \_\_\_\_\_.

Cet après-midi (ce soir) les \_\_\_\_\_ [nom de l'équipe hôte] \_\_\_\_\_ du gérant \_\_\_\_\_ [nom du gérant] \_\_\_\_\_ sont

les hôtes des \_\_\_\_\_ [nom de l'équipe visiteuse] \_\_\_\_\_ du gérant \_\_\_\_\_ [nom du gérant] \_\_\_\_\_.

Voici maintenant le rôle des frappeurs.

a Présentation de l'équipe visiteuse :

exemple : frappant au premier rang, le \_\_\_\_\_ (sa position), le numéro \_\_\_\_\_ (no du joueur), et par la suite son nom et ainsi de suite jusqu'au neuvième frappeur.

b Présentation de l'équipe receveuse :

exemple : frappant au premier rang, le \_\_\_\_\_ (sa position), le numéro \_\_\_\_\_ (no du joueur), et par la suite son nom et ainsi de suite jusqu'au neuvième frappeur.

## Le club receveur s'en va en défensive :

Mesdames et messieurs, accueillons l'équipe de \_\_\_\_\_.

## Présentation des officiels :

Mesdames et messieurs, voici maintenant la présentation des officiels de baseball québec pour le match de cet après-midi

(ce matin, ce soir) :

- l'arbitre au marbre : M. ou Mme \_\_\_\_\_ [nom de l'arbitre] \_\_\_\_\_
- et sur les buts : M. ou Mme \_\_\_\_\_ [nom de l'arbitre] \_\_\_\_\_
- le marqueur officiel : M. ou Mme \_\_\_\_\_ [nom du marqueur] \_\_\_\_\_
- et votre annonceur-maison \_\_\_\_\_

Nous vous souhaitons un bon match dans le meilleur esprit sport

**Sommaire de chaque demi-manche**

Le sommaire pour : \_\_\_\_\_

Point(s)	Coup(s) sûr(s)	Erreur(s)	Coureur(s) laissé(s) sur les buts

Après : ½ manche	
Les <u>  [nom de l'équipe]  </u> s'amènent au bâton	

Le lanceur de(s)   [nom de l'équipe]   a effectué \_\_\_\_\_ lancers.

Le sommaire pour : \_\_\_\_\_

Point(s)	Coup(s) sûr(s)	Erreur(s)	Coureur(s) laissé(s) sur les buts

Après : 1 manche	
Les <u>  [nom de l'équipe]  </u> s'amènent au bâton	

Le lanceur de(s)   [nom de l'équipe]   a effectué \_\_\_\_\_ lancers.

Le sommaire pour : \_\_\_\_\_

Point(s)	Coup(s) sûr(s)	Erreur(s)	Coureur(s) laissé(s) sur les buts

Après : 1 manche et ½	
Les <u>  [nom de l'équipe]  </u> s'amènent au bâton	

Le lanceur de(s)   [nom de l'équipe]   a effectué \_\_\_\_\_ lancers.

Le sommaire pour : \_\_\_\_\_

Point(s)	Coup(s) sûr(s)	Erreur(s)	Coureur(s) laissé(s) sur les buts

Après : 2 manches	
Les <u>  [nom de l'équipe]  </u> s'amènent au bâton	

Le lanceur de(s)   [nom de l'équipe]   a effectué \_\_\_\_\_ lancers.

Le sommaire pour : \_\_\_\_\_

Point(s)	Coup(s) sûr(s)	Erreur(s)	Coureur(s) laissé(s) sur les buts

Après : 2 manches et ½	
Les <u>  [nom de l'équipe]  </u> s'amènent au bâton	

Le lanceur de(s)   [nom de l'équipe]   a effectué \_\_\_\_\_ lancers.

Le sommaire pour : \_\_\_\_\_

Point(s)	Coup(s) sûr(s)	Erreur(s)	Coureur(s) laissé(s) sur les buts

Après : 3 manches	
Les <u>  [nom de l'équipe]  </u> s'amènent au bâton	

Le lanceur de(s)   [nom de l'équipe]   a effectué \_\_\_\_\_ lancers.

Le sommaire pour : \_\_\_\_\_

Point(s)	Coup(s) sûr(s)	Erreur(s)	Coureur(s) laissé(s) sur les buts

Après : 3 manches et ½	
Les <u>  [nom de l'équipe]  </u> s'amènent au bâton	

Le lanceur de(s)   [nom de l'équipe]   a effectué \_\_\_\_\_ lancers.

Le sommaire pour : \_\_\_\_\_

Point(s)	Coup(s) sûr(s)	Erreur(s)	Coureur(s) laissé(s) sur les buts

Après : 4 manches	
Les <u>  [nom de l'équipe]  </u> s'amènent au bâton	

Le lanceur de(s)   [nom de l'équipe]   a effectué \_\_\_\_\_ lancers.

Le sommaire pour : \_\_\_\_\_

Point(s)	Coup(s) sûr(s)	Erreur(s)	Coureur(s) laissé(s) sur les buts

Après : 4 manches et ½	
Les <u>  [nom de l'équipe]  </u> s'amènent au bâton	

Le lanceur de(s)   [nom de l'équipe]   a effectué \_\_\_\_\_ lancers.

Le sommaire pour : \_\_\_\_\_

Point(s)	Coup(s) sûr(s)	Erreur(s)	Coureur(s) laissé(s) sur les buts

Après : 5 manches	
Les <u>  [nom de l'équipe]  </u> s'amènent au bâton	

Le lanceur de(s)   [nom de l'équipe]   a effectué \_\_\_\_\_ lancers.

Le sommaire pour : \_\_\_\_\_

Point(s)	Coup(s) sûr(s)	Erreur(s)	Coureur(s) laissé(s) sur les buts

Après : 5 manche et ½	
Les [nom de l'équipe] s'amènent au bâton	

Le lanceur de(s) [nom de l'équipe] a effectué \_\_\_\_\_ lancers.

Le sommaire pour : \_\_\_\_\_

Point(s)	Coup(s) sûr(s)	Erreur(s)	Coureur(s) laissé(s) sur les buts

Après : 6 manches	
Les [nom de l'équipe] s'amènent au bâton	

Le lanceur de(s) [nom de l'équipe] a effectué \_\_\_\_\_ lancers.

Le sommaire pour : \_\_\_\_\_

Point(s)	Coup(s) sûr(s)	Erreur(s)	Coureur(s) laissé(s) sur les buts

Après : 6 manches et ½	
Les [nom de l'équipe] s'amènent au bâton	

Le lanceur de(s) [nom de l'équipe] a effectué \_\_\_\_\_ lancers.

Le sommaire pour : \_\_\_\_\_

Point(s)	Coup(s) sûr(s)	Erreur(s)	Coureur(s) laissé(s) sur les buts

Après : 7 manches	
Les [nom de l'équipe] s'amènent au bâton	

Le lanceur de(s) [nom de l'équipe] a effectué \_\_\_\_\_ lancers.

### Nomination des joueurs du match

Mesdames, messieurs, une bonne main d'applaudissement pour les deux équipes, s.v.p.

Après la traditionnelle poignée de main, nous demandons aux deux équipes de prendre place sur leur ligne blanche respective pour la présentation des joueurs du match.

Afin de remettre les prix aux joueurs du match, accueillons monsieur (madame) \_\_\_\_\_ ,  
(titre) \_\_\_\_\_.

(Joueur du match équipe perdante)

Le joueur du match pour \_\_\_\_\_ [nom de l'équipe] le numéro \_\_\_\_\_ , \_\_\_\_\_.

(Joueur du match équipe gagnante)

Le joueur du match pour \_\_\_\_\_ [nom de l'équipe] le numéro \_\_\_\_\_ , \_\_\_\_\_.

### Mot de la fin :

Mesdames et messieurs nous vous remercions d'être venus encourager les jeunes, nous vous souhaitons un bon retour à la maison et soyez très prudent.

## Ouverture officielle

Mesdames, messieurs, la Fédération du baseball amateur du Québec est fière de vous présenter, en collaboration avec l'association de baseball \_\_\_\_\_, le tournoi provincial \_\_\_\_\_.

Avant de débiter le match entre l'équipe de \_\_\_\_\_ et l'équipe de \_\_\_\_\_, j'inviterais au monticule les personnes suivantes pour les cérémonies protocolaires:

M/Mme \_\_\_\_\_, président/e d'honneur

M/Mme \_\_\_\_\_, (commanditaire)

M/Mme \_\_\_\_\_, conseiller/e municipal

M/Mme \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ du comité organisateur

J'inviterais maintenant M/Mme \_\_\_\_\_ à venir effectuer le lancer protocolaire.

Le tournoi provincial \_\_\_\_\_ est maintenant officiellement lancé !

Bonne chance à toutes les équipes participantes.

### Remise des médailles de bronze (si applicable)

Mesdames, messieurs, une bonne main d'applaudissement pour les deux équipes SVP. Afin de présenter la médaille de bronze aux joueurs de l'équipe \_\_\_\_\_ [nom de l'équipe], j'inviterais (nom du/des dignitaires, ainsi que leurs titres qui remettront ces prix).

- \_\_\_\_\_ [nom du dignitaire 1]
- \_\_\_\_\_ [nom du dignitaire 2]
- \_\_\_\_\_ [nom du dignitaire 3]

(Nommer chacun des représentants de l'équipe et les entraîneurs).

Mesdames, messieurs, les médaillés de bronze du tournoi provincial [division] [année], l'équipe \_\_\_\_\_ [nom de l'équipe].

### Remise des médailles et des trophées (OR ET ARGENT)

Mesdames, messieurs, une bonne main d'applaudissement pour les deux équipes SVP. Tout d'abord, pour présenter la médaille d'argent aux joueurs de l'équipe finaliste du tournoi provincial [année], \_\_\_\_\_ [nom de l'équipe], j'inviterais (nom du/des dignitaires qui remettront ces prix).

- \_\_\_\_\_ [nom du dignitaire 1]
- \_\_\_\_\_ [nom du dignitaire 2]
- \_\_\_\_\_ [nom du dignitaire 3]

(Nommer chacun des représentants de l'équipe et les entraîneurs).

Mesdames, messieurs, les finalistes du tournoi provincial [division] [année], l'équipe \_\_\_\_\_ [nom de l'équipe].

Et maintenant, l'équipe championne du tournoi provincial [année], l'équipe \_\_\_\_\_ [nom de l'équipe].

(Nommer chacun des joueurs et des entraîneurs).

Finalement, pour présenter la Coupe aux champions, j'inviterais l'entraîneur de l'équipe championne, monsieur \_\_\_\_\_ à bien vouloir récupérer celle-ci.

Mesdames, messieurs, les champions du tournoi provincial [division] [année], l'équipe \_\_\_\_\_ [nom de l'équipe].

Nous vous remercions d'avoir assisté en grand nombre à ce tournoi provincial. Et d'ailleurs je m'en voudrais de passer sous silence le travail colossal qu'a effectué le comité organisateur et tous les bénévoles de ce tournoi sans qui il aurait été impossible d'assister à une telle compétition. Un merci tout spécial à nos commanditaires. Portez-vous bien et nous vous donnons rendez-vous l'an prochain pour le tournoi provincial \_\_\_\_\_.

# RÈGLEMENTATION

## RÉSUMÉ DES PRINCIPALES MODIFICATIONS

- **Article 6 (Propos disgracieux) :** Ajout d'une définition.
- **Article 25.4 (Nombre d'entraîneur pour une partie) :** Modification du nombre d'entraîneur permis à la division 9U.
- **Article 43.14 (Durée des parties, classe B) :** Modification de l'article pour introduire une durée de parties à la classe B et les modalités d'application.
- **Article 48.7 (Pluie et conditions météorologiques) :** Modification de l'article afin de corriger la situation d'égalité et les modalités d'application.
- **Article 48.10 (Politiques d'annulation) :** Modification de l'article sur le nombre de jours et pourcentage de pénalité.
- **Article 55.2 (Conduite dangereuse, gestes ou propos disgracieux) :** Modification de l'article afin d'introduire le principe de gestes ou propos disgracieux à cet article.
- **Article 55.7 (Refus de quitter le terrain) :** Modification de l'article afin d'introduire un principe d'accumulation des infractions.
- **Article 56.5 (Hors du terrain suite à une expulsion) :** Modification de l'article pour préciser la modalité d'application de partie comptant double.
- **Article 57 (Comportement de non-membres) :** Ajout d'un l'article afin d'introduire une sanction relative aux entraîneurs-chef sur le comportement des spectateurs.
- **Article 103.6 (Bâton autorisé) :** Modification de l'article afin de préciser le baril des bâtons relatif au 15U AA.
- **Article 103.14a (Équité de jeu-Rôle offensif) :** Ajout d'une précision sur les modalités du coureur de remplacement et limite de points par manche à la classe B.
- **Article 105.3.1 (Position en défensive, 9U B) :** Modification concernant les options entourant le positionnement en défensive.
- **Article 105.6.3 (Avance des coureurs, 9U B) :** Modification précisant l'application du ballon-sacrifice au 9U B.
- **Article 106.7 (But sur balles – 11U B) :** Modification des modalités d'utilisation du t-ball.
- **Article 107.10 (Rôle offensif, 13U AA) :** Ajout concernant les modalités d'application du rôle offensif spécifique à cette division/classe.

## SECTION G - DES TOURNOIS

### NOTE

Les modifications sont identifiées par des mots surlignés en jaune.

#### 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<sup>er</sup> 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 doit être terminée au 15 Août. Pour des raisons jugées majeures (conditions météorologiques), un tournoi peut dépasser la date permise, et il 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<sup>ère</sup> partie et le début de la 2<sup>e</sup> partie.

*Note : Si une 3<sup>e</sup> 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):****Divisions 9U, 11U et 13U :**

Toute manche qui débute 75 minutes (1h15) 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 (1h30) 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<sup>e</sup> 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<sup>e</sup> 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<sup>e</sup> 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<sup>e</sup> 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<sup>e</sup> 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<sup>er</sup> et 2<sup>e</sup> but et aucun retrait (voir l'exemple qui suit pour confirmer qui est au 1<sup>er</sup> et 2<sup>e</sup> 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<sup>e</sup> frappeur a obtenu la dernière présence au bâton à la fin de la dernière manche réglementaire. La manche supplémentaire débute alors avec le 7<sup>e</sup> frappeur au bâton, le 5<sup>e</sup> frappeur au 2<sup>e</sup> but et le 6<sup>e</sup> frappeur au 1<sup>er</sup> 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 lui est permis d'aligner des joueurs à titre de réserviste.
- 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<sup>e</sup> but) et l'équipe-visiteuse (abri du côté du 1<sup>er</sup> but) par un tirage au sort 30 minutes avant l'heure prévue de chacune 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 un tirage au sort.

#### b) Fausse double élimination :

On détermine l'équipe-receveuse (abri du côté du 3<sup>e</sup> but) et l'équipe-visiteuse (abri du côté du 1<sup>er</sup> but) par un tirage au sort 30 minutes avant l'heure prévue de chacune des parties. Ensuite, lors d'une partie gagnant 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).

### **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 à un tournoi est permis. L'équipe doit s'enregistrer dans sa division d'âge.

### **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<sup>e</sup> manche n'a pas été annoncée comme manche ouverte

Situation 1 : En début de 5<sup>e</sup> manche, les visiteurs sont retirés dans l'ordre. En fin de 5<sup>e</sup> 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<sup>e</sup> manche, les visiteurs sont retirés dans l'ordre. En fin de 5<sup>e</sup> 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<sup>e</sup> manche, les visiteurs sont retirés dans l'ordre. En fin de 5<sup>e</sup> 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 de classe AA et A peuvent prendre part à un maximum de 3 tournois sanctionnés par Baseball Québec. Les équipes de classe B et Grand Chelem peuvent prendre part 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.

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

### 55.1 - SUSPENSION AUTOMATIQUE

Tout membre expulsé de la partie est automatiquement suspendu.

- a) 1<sup>re</sup> infraction : le membre est suspendu pour 1 partie.
- b) 2<sup>e</sup> infraction : le membre est suspendu pour 3 parties.
- c) 3<sup>e</sup> 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. Constitue une conduite dangereuse l'action de lancer/projeter tout objet causant un danger pour soi ou autrui.

- a) 1<sup>re</sup> infraction : le membre est suspendu pour 3 parties.
- b) 2<sup>e</sup> infraction : le membre est suspendu pour 5 parties.
- c) 3<sup>e</sup> 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<sup>re</sup> infraction : le membre est suspendu pour 3 parties.
- b) 2<sup>e</sup> 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<sup>re</sup> infraction : une suspension minimale de 5 parties est applicable.
- b) 2<sup>e</sup> infraction : une suspension minimale de 7 parties est applicable.
- c) 3<sup>e</sup> infraction : son cas est transmis au comité provincial des règlements.

**55.5 - CONDUITE PRÉJUDICIALE**

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<sup>re</sup> infraction : le membre est suspendu indéfiniment et est transmis à l'instance appropriée. Une suspension minimale de 7 parties est applicable.
- b) 2<sup>e</sup> 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<sup>re</sup> infraction : le membre est suspendu pour 1 partie.
- b) 2<sup>e</sup> infraction : le membre est suspendu pour 3 parties.
- c) 3<sup>e</sup> 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 aux divisions Junior/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 défensive 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 défensive dans la partie, le joueur concerné n'a pas de suspension additionnelle relativement à cet article.

## 56 - DES PERSONNES SUSPENDUES

### 56.5 - HORS DU TERRAIN SUITE À UNE EXPULSION

- Un joueur ou un entraîneur ne peut, durant sa suspension, être admis sur le terrain 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.

## 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.

## 62 - DE LA LISTE DE RÉSERVE

### 62.6 - UTILISATION DES RÉSERVISTES

- Les joueurs doivent se présenter à leur équipe originale s'il y a conflit de calendrier de partie entre les deux équipes, à moins d'entente entre les entraîneurs impliqués. Autrement, ils sont inéligibles.
- 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).

## 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, ENTRAÎNEURS DE BUT

- a) 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.
- b) Tout joueur de division mineure peut agir à titre d'entraîneur sur les buts en portant un casque protecteur à 2 oreilles.

#### 103.2 - PROTECTION DU RECEVEUR

- a) 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.
- b) 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.
- c) 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 protêt 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

#### a) 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 - BALLE**

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 ou 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 être appelée. 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 être appelée. 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<sup>e</sup> 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.

**103.14 - 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 à cette règle 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 forfaite;

*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. Au 11U classe B, le nombre limite de points est de 3 par manches.

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 des limites 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<sup>e</sup> 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<sup>e</sup> 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<sup>e</sup> et 6<sup>e</sup> point est marqué sans qu'une balle n'ait été frappée,

on accorde le 5<sup>e</sup> point et on retourne le 6<sup>e</sup> point sur le but au moment du lancer. Le 6<sup>e</sup> point ne doit pas être comptabilisé ni constituer un retrait.

*Note 9 :* Lors d'une 3<sup>e</sup> prise échappée avec écart de 5 points, le frappeur-coureur peut tenter d'atteindre le 1<sup>er</sup> 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'élanche 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<sup>er</sup> but. Par contre, si ce lancer (peu importe la vélocité) atteint directement le frappeur sur la tête ou dévie sur celle-ci, il a droit au 1<sup>er</sup> 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<sup>er</sup> but. Par contre, si ce lancer (peu importe la vélocité) atteint directement le frappeur à la tête ou dévie sur celle-ci, il a droit au 1<sup>er</sup> 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.*

*Si l'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

- La distance entre les buts est de 60 pieds, 18,29 mètres;
- la distance de la pointe du marbre au côté avant de la plaque du lanceur est de 44 pieds, 13,41 mètres;
- la clôture du champ extérieur (coin) est idéalement à 150 pieds, 46 mètres de la pointe du marbre;
- 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

- La distance entre les buts est de 60 pieds ou 18,29 mètres;
- la distance de la pointe du marbre au côté avant de la plaque du lanceur est de 44 pieds, 13,41 mètres;
- la clôture du champ extérieur (coin) est idéalement à 180 pieds, 55 mètres de la pointe du marbre;
- 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**

- 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, 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)

9U classe B / Grand Chelem :

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

**LS Blue/Bleu Flame Sling Shot**

Part A - 3 (Microadjustment - Throwing Arm)

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

Part C - 5 (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)

**LS Black/Noir Flame Sling Shot**

Part A - 4 (Microadjustment - Throwing Arm)

Part B - 3 (Release Lever)

Part C - 6 (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 : 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.*

*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. Sans 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

- a) Les substituts, qui prennent place au banc pour la première manche, se joignent à la partie sur une base rotative à compter de la 2<sup>e</sup> manche. Un joueur ne peut retourner sur le banc avant que tous les autres joueurs ne passent une manche complète sur le banc.
- b) 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.

- 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 à cette règle 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.
- ii) lorsqu'un joueur quitte en cours de partie, il est retiré de l'ordre des frappeurs. 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 un nouveau 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 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 des limites 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 4e 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 6e 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 2e manche, le frappeur au 2e rang dans l'ordre doit être le 1er 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'élançe 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 5e 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 5e 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 3e lancer, toute fausse-balle entraîne un autre lancer du lance-balle.

*Note 3 : Si lors du 3e 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'élançe 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<sup>e</sup> 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 (3 ½) 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 sacrifié, **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<sup>er</sup> but. Roulant frappé à l'arrêt-court qui tente d'amorcer le double-jeu, mais effectue un relais erratique au 2<sup>e</sup> but. Les deux coureurs PEUVENT tenter d'avancer d'un (1) seul but supplémentaire, à leur risque (le 3<sup>e</sup> but pour C1 et le 2<sup>e</sup> but pour FC), puisque l'erreur est survenue au cours du premier jeu.

Exemple 2 : Coureur au 1<sup>er</sup> but. Roulant frappé au joueur de 1<sup>er</sup> 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<sup>e</sup> but. Ce coureur NE PEUT avancer d'un but supplémentaire (le 3<sup>e</sup> but), car l'erreur est survenue au cours du 2<sup>e</sup> jeu.

Exemple 3 : Coureur au 2<sup>e</sup> 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<sup>er</sup> jeu). Par la suite, il effectue un relais au joueur de 1<sup>er</sup> 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<sup>e</sup> but pour FC) car l'erreur est survenue lors du 2<sup>e</sup> jeu.

Exemple 4 : Coureur au 1<sup>er</sup> 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<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> but. Le relais vers le joueur de 3<sup>e</sup> 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<sup>e</sup> 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<sup>e</sup> but. Le voltigeur tente un relais au 3<sup>e</sup> but pour retirer le coureur, mais le relais est erratique et dépasse le joueur de 3<sup>e</sup> but. Le coureur a déjà contourné le 3<sup>e</sup> coussin lorsque le joueur de 3<sup>e</sup> 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<sup>e</sup> 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<sup>e</sup> 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<sup>e</sup> 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<sup>e</sup> journée consécutive, mais est limité à 45 lancers lors de la 2<sup>e</sup> journée.

viii) Dans les tournois et championnats, un entraîneur peut effectuer une 2<sup>e</sup> 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 BALLE**

Aucun but sur balle n'est alloué.

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

*Note 1 : Lorsqu'une 4e 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<sup>er</sup> 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<sup>er</sup> but. Si le frappeur dépasse le 1<sup>er</sup> 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<sup>e</sup> but au cours du jeu, la balle est morte et le coureur est retourné au but précédent.*

- 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.

**RÈGLES SPÉCIFIQUES 11U CLASSE A ET AA****106.9 - 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.*

### 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

- 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.

### 107.2 - LANCEUR

- a) VISITES :  
Un entraîneur qui rend visite à un lanceur pour la 2<sup>e</sup> 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.
- e) NOMBRE DE MANCHES (saison régulière) :  
Mois de MAI et JUIN
  - i) Un lanceur ne peut lancer plus de 3 manches dans une journée;
  - ii) Un lanceur ne peut cumuler plus de 6 manches dans une période de 7 jours consécutifs.

Mois de JUILLET, AOÛT et SEPTEMBRE

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

iv) 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<sup>er</sup> 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<sup>e</sup> 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<sup>e</sup> 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<sup>e</sup> journée consécutive, mais est limité à 55 lancers lors de la 2<sup>e</sup> journée.
- viii) Dans les tournois et championnats, un entraîneur peut effectuer une 2<sup>e</sup> 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 forfaité;

*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<sup>e</sup> 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<sup>e</sup> 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<sup>e</sup> 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<sup>e</sup> journée consécutive, mais est limité à 60 lancers lors de la 2<sup>e</sup> journée.

viii) Dans les tournois et championnats, un entraîneur peut effectuer une 2<sup>e</sup> 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<sup>e</sup> 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<sup>e</sup> 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<sup>e</sup> 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<sup>e</sup> 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<sup>e</sup> journée consécutive, mais est limité à 70 lancers lors de la 2<sup>e</sup> journée.
- viii) Dans les tournois et championnats, un entraîneur peut effectuer une 2<sup>e</sup> 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

- 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.
- 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<sup>e</sup> 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

Divison	Maximum/jour	Repos requis	
11U	2 manches (Mai-Juin) 3 manches (Juillet à Septembre)	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)	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

*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).

# DIRECTIVE RELATIVEMENT À LA RÈGLE DU CONTRÔLE DES LANCERS

## DIVISION 11U À 18U, CLASSE AA, A ET B TOURNOI – CHAMPIONNAT

### Règles de prévention:

- 1 Un joueur ne peut lancer lors de 3 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 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:

- 5 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.
- 6 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.
- 7 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 lanceurs prévu à cet effet.

### Lignes directrices pour l'application

- 8 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 lanceurs. 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 2<sup>e</sup> sortie au cours d'une même journée, on doit annoncer le cumulatif journalier, et non pas le nombre de lancers effectué lors de cette 2<sup>e</sup> sortie. Lorsqu'un lanceur atteint le maximum de lancers permis pour une étape (selon sa division), 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.

## Conséquences:

Dans l'éventualité d'un protêt basé sur une violation au nombre de lancers, toute contravention à l'article relatif au règlement du lanceur entraîne une suspension automatique (55.1) à l'entraîneur-chef de l'équipe fautive.

## **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 35e lancer et termine sa sortie à 38 lancers lors de la 1<sup>re</sup> partie d'un tournoi, peut-il lancer lors de la 2<sup>e</sup> 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<sup>re</sup> partie. Le nombre de lancers est cumulatif. Par exemple, si un lanceur effectue 10 lancers lors de la 1<sup>ère</sup> partie, ce nombre de lancers le suit pour la 2<sup>e</sup> partie – il commence à 11 avec son 1<sup>er</sup> lancer lors de la 2<sup>e</sup> 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 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<sup>e</sup> 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 où 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.

## TOURNOI À LA RONDE

Depuis plusieurs années, les tournois tirent certains avantages à utiliser la formule dite « Tournoi à la ronde ». Cela permet notamment d'assurer un nombre de parties minimum à être disputées pour chacune des équipes. Généralement ce nombre est de trois parties.

Il y a toutefois lieu de mettre en garde les organisateurs de tournois sur certaines pratiques entourant les tournois à la ronde. Plus particulièrement, une partie de tournoi ne peut se conclure par un pointage à égalité, une partie nulle. Un gagnant doit être désigné lors de chacune des parties, quel que soit le mode de compétition employé, soit la formule double élimination, la fausse double élimination ou encore le tournoi à la ronde. Autrement, le bris d'égalité ne pourra résoudre vos départages d'égalité.

Même si certains sports permettent les parties nulles lors des tournois à la ronde, cette pratique ne peut être acceptable au baseball.

## FORMULE DE BRIS D'ÉGALITÉ DE BASEBALL QUÉBEC

### Étape A :

Dans un cas d'égalité entre les équipes d'une même division, le rang de l'équipe dans la division sera 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 sera placée plus haut dans le rang.

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

- 2 Si l'égalité persiste, la position des équipes sera 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 tiendra compte de toutes les parties disputées dans la ronde préliminaire.

- 3 Si l'égalité persiste, la position des équipes sera 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 tiendra compte de toutes les parties disputées dans la ronde préliminaire.

*Note: 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 sera 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 avait 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 tiendra compte de toutes les parties disputées dans la ronde préliminaire

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

*Note 2: Lors d'un "mercy rule" l'équipe gagnante aura le crédit de 6 ou 7 manches (selon la division) défensives alors que l'équipe perdante aura le crédit pour le nombre de manches jouées.*

*Note 3: Aux fins de la formule de bris d'égalité lors des manches supplémentaires, seulement les points marqués/alloués dans les manches régulières seront comptabilisés dans le ratio de points. N'utilisez pas les statistiques comptabilisées dans les manches supplémentaires aux fins du bris d'égalité.*

*Note 4: Si une ou plusieurs parties ne sont pas disputées dans une section et résulte d'un forfait, ces parties ne seront pas tenues en compte aux fins du « Meilleur deuxième ».*

### Étape B- (Meilleur deuxième)

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

### Étape C

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

Priorité 1:	Priorité 2:	Priorité #3:
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ QC défait RS par 6 - 3, CN défait QC par 6 - 4, RS défait CN par 10 - 8</li> <li>■ Aucune solution à l'égalité, passez à la priorité #2.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ QC : 9 points accordés en 14 manches (9/14)=.643</li> <li>■ RS : 14 points accordés en 14 manches (14/14)=1.000</li> <li>■ CN : 14 points accordés en 14 manches (14/14) = 1.000</li> <li>■ QC est établi au 1<sup>er</sup> rang, mais RS et CN restent à égalité et doivent aller à la prochaine priorité</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ RS : 13 points marqués en 14 manches (13/14)=.929</li> <li>■ CN : 14 points marqués en 14 manches (14/14)=1.000</li> <li>■ Côte-Nord se retrouve au 2<sup>e</sup> rang</li> </ul>

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

#### Exemples:

#1 : Si l'équipe locale gagne la partie à la fin de la 7 <sup>e</sup> manche en comptant 1 point sans aucun retrait, le résultat de la manche sera :	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 7 <sup>e</sup> manche en marquant 1 point avec 1 retrait, le résultat de la manche sera:	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 5 <sup>e</sup> manche, le résultat de la manche sera :	Équipe visiteuse : 5 manches offensives et 4 2/3 manches offensives Équipe locale : 4 2/3 manches offensives, 7 manches défensives.

# FORMATION D'UN COMITÉ ORGANISATEUR DE TOURNOI

## LES RÔLES DU COMITÉ GÉNÉRAL ET DU COMITÉ ORGANISATEUR

### Le rôle du comité général

- Approuver la liste des travailleurs qui nous aide et voir à ce qu'ils soient dans le bon comité.
- Se réunir de façon régulière et aussi souvent que nécessaire pour le grand intérêt du tournoi.
- Étudier toutes les recommandations afin de décider celles qui seront mises à exécution.
- Étudier et adopter le budget.
- Être au courant de toutes les démarches du comité organisateur.

### Le rôle du comité organisateur

- Répondre au comité de l'association sur toutes les décisions majeures concernant le tournoi.
- S'occuper de toute l'organisation du tournoi.
- Obtenir le consentement régional pour tenir un tournoi.
- Réserver le terrain pour la durée du tournoi.
- Réserver les installations nécessaires pour le comité d'enregistrement.
- Voir à l'installation des kiosques pour le restaurant et la vente des différents articles promotionnels.
- Faire la demande d'un permis de boisson alcoolisée si nécessaire.
- Si possible embaucher un garde de sécurité pour laisser les bénévoles se reposer la nuit.
- S'assurer que les autorités municipales s'occupent du terrain.
- S'assurer de la présence des «traceurs de lignes» et entretien du terrain.
- S'occuper de la cédule du tournoi.
- Définir les tâches de chacun des sous-comités du tournoi.
- Faire parvenir des invitations aux personnalités.
- Se rencontrer le plus souvent possible et réunir à tour de rôle les sous-comités, afin que tous les membres sachent exactement ce qu'ils ont à accomplir.
- Organiser une réunion afin que tous les membres soient au courant de ses fonctions ainsi que de celles des autres.

## LA FORMATION DU COMITÉ ORGANISATEUR

### Le président

- Le président du tournoi est le grand responsable de l'organisation.
- Il doit être présent à chaque assemblée des différents comités du tournoi.
- Il dirige toutes les assemblées et les activités du tournoi.
- Il voit à ce que chacun accomplisse le travail qui lui est attribué.
- Il accomplit le travail de relations extérieures en rencontrant le plus souvent possible les invités, les participants du tournoi et toutes autres personnes concernées.
- Il obtient les dates de réservation pour le tournoi.
- Il ajoute les charges nécessaires aux différents comités.
- Il nomme lui-même les responsables de chaque comité.
- Il obtient les permissions de se servir des chambres nécessaires à l'organisation.
- Il rencontre le trésorier afin d'ouvrir un compte pour le tournoi et eux seulement seront autorisés à signer les chèques.
- Il voit à ce qu'il y ait une communication facile entre chaque comité et leurs membres.
- Il peut être membre du comité de discipline et de protêt.

### Le secrétaire

- Le secrétaire prend les minutes de toutes les assemblées et conserve les procès-verbaux.
- Il s'occupe de toute correspondance reçue et envoyée et la garde en dossier.
- Il fait parvenir toutes les invitations aux équipes ainsi que toutes les informations nécessaires en accord avec le responsable de l'enregistrement.
- Il fait parvenir les invitations pour la conférence de presse.
- Il s'occupe de faire imprimer les notes de service pour les différents comités du tournoi.
- Il s'assure que toutes les invitations sont faites au moins un mois à l'avance.
- Il fait parvenir des lettres de remerciements à tous ceux concernés.

### Le trésorier

- Ouvrir un compte de banque.
- Tenir compte de toutes les dépenses et recettes concernant :
  - Les recettes au guichet
  - Les frais d'inscription
  - La vente de programmes

- Les annonces dans les programmes
- Les commanditaires
- Les dons
- Les collectes
- Les arbitres, les marqueurs et aides adjoints
- La nourriture
- Les récompenses

### Le commissaire ou gérant général

- S'occupe des règles et règlements.
- Effectue le tirage au sort des équipes.
- Prépare la cédule.
- Règle les différends.
- Nomme des commissaires adjoints.
- S'occupe de réunir le comité de discipline et de protêt si nécessaire.

### Le registraire

- Un comité d'inscription sera désigné pour accueillir les équipes.
- Il vérifiera la conformité du cahier d'équipe (approbation régionale).
- Une demande de recherche plus exhaustive sur l'éligibilité d'un joueur pourra être exigée par l'équipe adverse toutefois un protêt devra être déposé.
- Il vérifiera si certains joueurs n'ont pas été suspendus lors de parties précédentes.
- Il vérifiera et mettra à jour la règle du lanceur en conformité avec les règlements du livre des règlements de régie de Baseball Québec (formulaire du registre de lanceur).
- Il gardera un dossier (chemise) pour toutes les équipes inscrites au tournoi.
- Selon les besoins de l'équipe et après la dernière partie de chaque équipe, il devra remettre les cahiers d'enregistrement aux entraîneurs.

## LES COMITÉS

### Publicité et promotions

- Les communiqués de presse.
- Réception de la presse.
- Fournir les renseignements concernant les joueurs et les équipes qui vont participer au tournoi.
- Impression des affiches publicitaires.
- Publicité.
- Préparation de la documentation indiquant les principaux points d'intérêts, les sites d'hébergement, les restaurants et un plan de la ville.
- Impression des différents billets.
- Établir un système pour faire parvenir les pointages et les rapports de parties aux médias/réseaux sociaux.
- Tenir le tableau de pointage principal à jour, après chaque partie.
- Demander à un photographe de prendre des photos de la partie et des remises de récompenses présentées après une partie.
- Rassembler tous les renseignements qui peuvent intéresser les médias.
- Envoyer des lettres de remerciements à toutes les personnes concernées.
- Envoyer un rapport au président du tournoi.

### Programme et publicité

#### **Composition du programme:**

- Couverture attrayante.
- Souhais de bienvenue du président du tournoi et du président honoraire.
- Souhais de bienvenue du Maire de la ville ou toute autre personne importante de votre localité.
- Remerciements spéciaux pour les commanditaires et donateurs.
- Publicité - page complète, demi-page, quart de page.
- Liste des équipes avec leur formation.
- Page centrale - feuille de pointage.
- Règles et règlements du tournoi.
- Plan de la ville avec l'emplacement du ou des terrains.
- Incorporer des photos.
- Liste des équipes gagnantes des saisons précédentes.

**Comité du programme:**

- Centraliser le comité et nommer une personne responsable.
- Solliciter la publicité.
- Fixer un budget avec le trésorier.
- Discuter des prix avec l'imprimeur
- Aide à la mise en page et à la présentation.
- Corresponds avec les annonceurs.
- Collecte les fonds.
- Présente un rapport au président du tournoi.

**Comité d'hébergement (s'il y a lieu)**

- Indiquer ce qu'il y a lieu de faire pour fournir des sites d'hébergement aux équipes du tournoi.
- Fixer une date limite pour obtenir de l'hébergement.
- Indiquer le moyen d'obtenir de l'hébergement par l'intermédiaire de l'association locale.
- Service de bénévoles.
- Lettres de remerciements à toutes les personnes concernées.
- Évaluation des problèmes.
- Garder les dossiers pour l'année suivante.
- Envoyer un rapport au président du tournoi.

**Comité de récompenses**

- Fixe un budget en conformité avec les politiques établies.
- Se procure un nombre suffisant de trophées et médailles.
- Dessins et gravures
  - ◆ nom des trophées
  - ◆ cérémonies de présentation
  - ◆ médailles (champions, finalistes)
  - ◆ trophées des champions
  - ◆ récompenses spéciales
  - ◆ V.I.P.
  - ◆ présentation d'un rapport au président du tournoi.

### Comité des installations

- Les réservations doivent être faites plusieurs mois à l'avance.
- Considérations: il doit y avoir suffisamment de temps pour les parties et les prolongations, si cela est nécessaire.
- Suffisamment de vestiaires, salle pour arbitres, infirmerie, salle d'entreposage pour l'équipement.
- Utilisation d'un système de communication entre les terrains.
- Accès à un téléphone.
- Installation du microphone.
- Contrôle des spectateurs (sécurité)
- Déterminer les zones des spectateurs.
- Guichet de vente des billets (si nécessaire).
- Points de vente de programmes et souvenirs.
- Contrôle des parcs de stationnement.
- Bureau d'inscription des équipes et arrangements pour hébergement.
- Présenter un rapport au président du tournoi.

### Matériel et équipement

- Formulaire d'inscription.
- Lettre d'introduction.
- Liste des équipes.
- Formulaire de nomination des arbitres pour les parties.
- Panneaux de direction.
- Tableau de pointage principal.
- Divers (papier collant, crayons, planchette pour feuille de pointage).
- Comités de sélection (au moins trois 3).
- Méthodes de sélection.
- Envoyer un rapport au président du tournoi.

### L'arbitre en chef – appointeur d'arbitres

- Nomme les arbitres en conformité avec les règles régionales.
- Dois organiser une réunion avant le tournoi concernant les règlements.
- Vois au respect des horaires de parties.
- Envoie un rapport d'évaluation au président du tournoi.

### Le responsable des marqueurs

- Nomme les marqueurs en conformité avec les règles régionales.
- Dois organiser une réunion pour les informer des procédures concernant les statistiques.
- Vois au respect des horaires de parties.
- S'assure de leur confort durant les parties.
- Envoie un rapport au président du tournoi

### Commissaires de terrains

- S'occuper de tous les problèmes et cas d'urgence.
- Relations publiques.
- Rencontrer les équipes lorsqu'elles arrivent sur le terrain.
- Donner les instructions et répondre aux questions concernant le tournoi.
- Répartir les vestiaires.
- Veiller à ce que les parties commencent à l'heure prévue.
- Inspection générale des vestiaires et des toilettes.
- Apposer le tableau pour la cédule, la banderole de bienvenue et autres banderoles nécessaires.
- Préparer les kiosques si nécessaire.
- Aider au comité de statistiques à préparer l'amplificateur et le système de son.
- S'assurer de l'approvisionnement d'eau en quantité suffisante durant les parties.
- Préparer les rafraîchissements pour les joueurs à la fin de la joute.
- S'assurer que personne ne manque de rien.
- S'assurer que tous les lieux et équipements soient propres.
- Présentation d'un rapport au président du tournoi.

### Premiers soins

Tous les membres de Baseball Québec (joueurs, entraîneurs et officiels) sont couverts par les assurances. Au majeur, l'assurance est facultative, au choix de l'équipe. Les spectateurs ne sont pas couverts.

- S'assurer de la présence en tout temps d'une personne habilitée à prodiguer les premiers soins.
- Il est fortement conseillé de prendre les arrangements nécessaires avec des organismes reconnus en premiers soins pour assurer la sécurité de tous les intervenants.
- Une trousse de premiers soins et de la glace doivent être accessibles sur chaque terrain.
- Affichage des numéros de téléphone des services d'urgence.
- Formulaires « Rapport d'accident » à compléter et à faire parvenir par télécopieur au bureau provincial le plus rapidement.
- Remettre au joueur ou à ses parents les feuillets concernant les procédures de réclamation d'assurance.

**Cas d'urgence (ce qu'il faut faire)**

Pour que cela se fasse le plus rapidement possible, il faut fournir les renseignements suivants:

- Le numéro d'assurance maladie
- L'âge et/ou la date de naissance
- Le nom du médecin de famille si nécessaire
- La personne à contacter en cas d'urgence

Au besoin, communiquez au joueur impliqué ou aux parents les coordonnées de Baseball Québec :

7665, boul Lacordaire, Montréal (Québec) H1S 2A7  
 Tel: 514-252-3075 Sans frais 1-800-361-2054  
 info@baseballquebec.qc.ca

**DANS TOUS LES CAS, LE FORMULAIRE D'ACCIDENT DE BASEBALL QUÉBEC DOIT ÊTRE COMPLÉTÉ ET EXPÉDIÉ LE PLUS RAPIDEMENT POSSIBLE AU BUREAU PROVINCIAL**

**Considérations spéciales**

- Contrôle spécial pour les enfants non accompagnés par des adultes.
- Les bannières sont autorisées si elles n'empêchent pas de voir la partie.
- Aucune bannière blanche ne doit être installée sur la clôture du champ centre (arrière du lanceur).
- Contrôle des équipes lorsqu'elles ne jouent pas.
- Divertissements.

**Annonceurs et statistiques**

- Les annonceurs sont une des bases de l'image et de la dynamique d'un tournoi, la qualité et la modération de ses interventions font souvent la différence.
- L'annonceur s'occupera de mentionner les alignements et autres messages concernant la partie en cours et spécialement la présentation des deux étoiles à la fin de chaque joute.
- Durant la partie, il verra à annoncer le joueur se présentant au marbre sans toutefois annoncer le joueur dans le cercle d'attente.
- Il communiquera les annonces concernant le tournoi, des parties écoulées et à venir, les commanditaires des trophées, les donateurs, les messages urgents, etc.
- Il travaillera en étroite collaboration avec les marqueurs en fonction.
- L'équipe receveuse sera toujours placée du côté du troisième but et le comité d'annonceurs en avertira les entraîneurs.
- Il réclamera auprès du comité d'inscription l'alignement officiel complet pour le début de chaque partie concernée.

- Il préparera et dirigera les cérémonies d'ouverture, la remise des trophées selon le système ou selon la façon convenue avec les dirigeants du tournoi.
- Il établira un système pour déterminer les deux (2) étoiles de chaque partie, le joueur le plus utile, le meilleur frappeur et les autres disciplines où il y aura trophées à attribuer.
- Il préparera le sommaire des joutes et en informera les médias.
- Il agira en même temps comme publiciste pendant la durée du tournoi.
- Il entrera en communication avec les médias d'information afin de connaître les directeurs sportifs de la radio et de la télévision, et ce, avant le début du tournoi.
- Il travaillera en étroite collaboration avec les annonceurs et les préposés aux parties, leur transmettant les noms des étoiles le plus tôt possible.
- Il conservera un dossier sur les statistiques du tournoi, lequel sera déposé dans les archives de l'association.

## GUIDE DE PLANIFICATION D'UNE CONFÉRENCE DE PRESSE

### 1. RÉPARTITION DES TÂCHES

- Responsable des relations avec les médias
- Conférencier
- Conseiller(s)
- Personnes(s) ressources pour répondre aux questions des journalistes
- Animateur
- Responsable de l'organisation technique

### 2. DÉMARCHES

- Planification préalable
- Répartition des tâches
- Choix du local et prévision du matériel (tables, chaises, affiches, etc.)
- Choix des journalistes à inviter
- Rédaction d'un avis de convocation
- Envoi de l'avis de convocation
- Rédaction d'un communiqué
- Préparation d'une pochette de presse si nécessaire
- Rédaction de notes pour le conférencier
- Rappel aux journalistes la veille

### 3. DÉROULEMENT

- Organisation physique des lieux la veille ou le matin.
- Accueil et inscription des journalistes
- Mot de bienvenue de l'animateur et présente les dignitaires et les personnes-ressources
- Exposé
- Période de questions
- Entrevues pour la presse
- Vérification de la liste de présence
- Envoi du communiqué aux journalistes absents
- Revue de presse
- Évaluation de l'opération

# LES DIFFÉRENTS GENRES DE COMPÉTITION

Méthode de travail et explication

- 1 Placer les équipes sur le tableau, de façon à respecter l'ordre numérique, sous l'appellation de la lettre « **E** ».
- 2 Au fur et à mesure que les parties se déroulent, vous devez replacer l'équipe gagnante et perdante dans leur position respective, sous l'appellation des lettres « **G** » ou « **P** ». Cette lettre est suivie d'un chiffre qui correspond au numéro de partie.
- 3 L'appellation « **VS** » entre les équipes désigne versus ou « opposé à ». Les équipes receveuse et visiteuse seront déterminées par un tirage au sort.

Genre de compétition	Particularité	Description
Simple élimination	L'élimination des équipes se produit à la première et seule défaite.	Baseball Québec ne sanctionne pas ce genre de compétition. Les équipes doivent être assurées de jouer un minimum de deux parties.
Double élimination	L'élimination des équipes se produit à la deuxième défaite de l'équipe.	Deux sections composent ce genre de compétition. La section des gagnants et celle des perdants. Une équipe est éliminée seulement après avoir subi sa deuxième défaite. De ce fait, une équipe peut être restituée dans la section des perdants à toutes les étapes de la compétition. Il peut advenir qu'il y ait deux parties de finales parce qu'une équipe doit subir deux défaites absolument.
Fausse double élimination	Permet de s'assurer d'avoir les meilleures équipes pour participer aux finales.	Les équipes, peu importe leur situation sur le tableau, seront éliminées seulement après une défaite à partir de leur deuxième partie.
Consolation	Le vainqueur ne doit subir aucune défaite.  Deux sections composent cette compétition où deux équipes se mériteront des titres: la section consolation et celle des gagnants.	Les équipes qui subissent une défaite à leur première partie seulement se retrouvent dans la section consolation. Cette section ne regroupe que des équipes perdantes à leur première partie et ils subissent l'élimination après une autre défaite. Les équipes qui ont gagné à leur première partie sont éliminées à leur première défaite. Deux équipes se mériteront un titre : Champion du tournoi et gagnant de la consolation.
Tournoi à la ronde avec sections	Les équipes sont divisées en sections leur permettant ainsi de jouer chacune entre elles dans leur section respective.	Une fois la ronde de parties terminées, les gagnants de chaque section s'affronteront pour déterminer un champion. Les statistiques et le mode de classement doivent être définis à l'avance. Des versions différentes vous sont proposées selon le nombre de parties que vous désirez.