



Règlements 2019

Adopté le 29 avril 2019

www.lbavr.com

TABLE DES MATIÈRES

1ère PARTIE : RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

- 1.00 AUTORITÉ ET AFFILIATION
- 1.01 MANDAT
- 1.02 CONSEIL D'ADMINISTRATION (C.A.)
- 1.03 COMITÉ EXÉCUTIF (C.E.)
- 1.04 FONCTIONS ET RESPONSABILITÉS
- 1.05 COMITÉ DE DISCIPLINE
- 1.06 AVIS DE CONVOCATION (C.A.)
- 1.07 ASSEMBLÉE SPÉCIALE (C.A.)
- 1.08 QUORUM (C.A.)
- 1.09 DROIT DE VOTE ET DE PAROLE (C.A.)
- 1.10 NOUVEAU MEMBRE
- 1.11 JURIDICTION
- 1.12 COTISATION
- 1.13 DÉPÔT DE BONNE FOI
- 1.14 DISSOLUTION
- 1.15 ORDRE DU JOUR DE L'ASSEMBLÉE GÉNÉRALE ANNUELLE

2ème PARTIE : RÈGLEMENTS DE RÉGIE

- 2.01 CHANGEMENT À L'HORAIRE
- 2.02 ANNULATION EN RAISON DE LA PLUIE
- 2.03 ANNULATION EN RAISON D'UNE ACTIVITÉ SCOLAIRE
- 2.04 ABSENCE À UNE PARTIE
- 2.05 AVIS PAR LE VICE-PRÉSIDENT DE LA CATÉGORIE
- 2.06 FEUILLES DE POINTAGE ET D'ALIGNEMENTS
- 2.07 RAPPORT D'EXPULSION
- 2.08 RAPPORT DE PARTIE
- 2.09 RÉSULTATS DES PARTIES
- 2.10 DÉBUT DE LA PARTIE
- 2.10.1 ACCÉLÉRER LA PARTIE
- 2.11 PRATIQUE AVANT PARTIE
- 2.12 ALIGNEMENT DES FRAPPEURS
- 2.13 INSUFFISANCE DE JOUEURS
- 2.14 LISTE DE RÉSERVE
- 2.15 SOUS-CLASSEMENTS (JOUEURS ET ÉQUIPES)
- 2.16 COUREUR DE COURTOISIE
- 2.17 HABILLEMENT
- 2.18 ABSENCE OU RETARD D'OFFICIELS
- 2.19 DISCIPLINE
- 2.20 RETRAIT OU REFUS DE CONTINUER UNE PARTIE
- 2.21 EXPULSION ET SUSPENSION
- 2.22 JOUEUR INÉLIGIBLE
- 2.23 PROTÊT
- 2.24 RETRAIT D'UNE ÉQUIPE
- 2.25 CAHIER D'ÉQUIPE
- 2.26 SANTÉ ET SÉCURITÉ
- 2.27 BALLE OFFICIELLES
- 2.28 BATON AUTORISÉ
- 2.29 PARTICIPATION À UN TOURNOI
- 2.30 CHAMPIONNATS RÉGIONAUX
- 2.31 RÉUNION OBLIGATOIRE DES ENTRAINEURS
- 2.32 FORMATION-LANCEURS POUR ENTRAINEURS MOUSTIQUE
- 2.33 INDISCIPLINE
- 2.34 UTILISATION D'UN CELLULAIRE
- 2.35 QUITTER LE TERRAIN ET/OU L'ABRI DES JOUEURS
- 2.36 PLAINTES
- 2.37 DIFFAMATION
- 2.38 PRÉCISIONS SUR CERTAINS RÈGLEMENTS
- 2.39 JOUEUR DE CALIBRE AA
- 2.40 DIVERS

3ème PARTIE : RÈGLEMENTS DE JEU ATOME CLASSE A

- 3.00 DURÉE DES PARTIES
- 3.01 PARTIE RÉGLEMENTAIRE
- 3.02 MAXIMUM DE POINTS PAR MANCHE
- 3.03 DIFFÉRENCE DE POINTAGE
- 3.04 FIN DU JEU APRÈS UN COUP FRAPPÉ
- 3.05 ALIGNEMENT DÉFENSIF
- 3.06 OFFENSIVE
- 3.07 ÉQUITÉ DE JEU
- 3.08 PARITÉ DE JEU

4ème PARTIE : RÈGLEMENTS DE JEU ATOME CLASSE B

- 4.00 DIMENSION DU TERRAIN
- 4.01 DURÉE DES PARTIES
- 4.02 PARTIE RÉGLEMENTAIRE
- 4.03 DÉFENSIVE
- 4.04 OFFENSIVE
- 4.05 DIFFÉRENCE DE POINTAGE
- 4.06 FIN DU JEU APRÈS UN COUP FRAPPÉ
- 4.07 ÉQUITÉ DE JEU
- 4.08 PARITÉ DE JEU
- 4.09 PRÉCISIONS SUR CERTAINS RÈGLEMENTS

5ème PARTIE : RÈGLEMENTS DE JEU MOUSTIQUE

- 5.00 DURÉE DES PARTIES
- 5.01 PARTIE RÉGLEMENTAIRE
- 5.02 MAXIMUM DE POINTS PAR MANCHE
- 5.03 DIFFÉRENCE DE POINTAGE
- 5.04 LANCEUR
- 5.05 JOUEUR DOMINANT
- 5.06 ATTEINDRE LE BUT SUIVANT AVEC UNE AVANCE DE 5 POINTS (MOUSTIQUEA)
- 5.07 RÈGLES DE JEU SPÉCIALES MOUSTIQUE B
- 5.08 ÉQUITÉ DE JEU
- 5.09 ENTRAINEUR-RECEVEUR MOUSTIQUE B

6ème PARTIE : RÈGLEMENTS DE JEU PEEWEE

- 6.00 DURÉE DES PARTIES
- 6.01 PARTIE RÉGLEMENTAIRE
- 6.02 MAXIMUM DE POINTS PAR MANCHE
- 6.03 DIFFÉRENCE DE POINTAGE
- 6.04 LANCEUR
- 6.05 ÉQUITÉ DE JEU
- 6.06 PARITÉ DE JEU
- 6.07 ATTEINDRE LE BUT SUIVANT AVEC UNE AVANCE DE 5 POINTS

7ème PARTIE : RÈGLEMENTS DE JEU BANTAM

- 7.00 DURÉE DES PARTIES
- 7.01 PARTIE RÉGLEMENTAIRE
- 7.02 MAXIMUM DE POINTS PAR MANCHE
- 7.03 DIFFÉRENCE DE POINTAGE
- 7.04 LANCEUR
- 7.05 ÉQUITÉ DE JEU
- 7.06 PARITÉ DE JEU
- 7.07 ATTEINDRE LE BUT SUIVANT AVEC UNE AVANCE DE 5 POINTS

8ème PARTIE : RÈGLEMENTS DE JEU MIDGET

- 8.00 DURÉE DES PARTIES
- 8.01 PARTIE RÉGLEMENTAIRE
- 8.02 MAXIMUM DE POINTS PAR MANCHE
- 8.03 DIFFÉRENCE DE POINTAGE
- 8.04 LANCEUR
- 8.05 ÉQUITÉ DE JEU
- 8.06 PARITÉ DE JEU
- 8.07 ATTEINDRE LE BUT SUIVANT AVEC UNE AVANCE DE 5 POINTS

9ème PARTIE : TOURNOI DE QUALIFICATION AUX CHAMPIONNATS RÉGIONAUX

- 9.00 TOURNOI À LA RONDE
- 9.01 CÉDULES
- 9.02 PARTIE SUSPENDUE
- 9.03 PARTIE RÉGLEMENTAIRE
- 9.04 BRIS D'ÉGALITÉ
- 9.05 ABSENCE À UNE PARTIE
- 9.06 MATÉRIEL REQUIS
- 9.07 SUPERVISEUR DE TERRAIN
- 9.08 PROTÊT
- 9.09 EXPULSION
- 9.10 RÈGLEMENTS DE TERRAIN

10ème PARTIE : TABLEAUX

1. Règlements généraux

1.00 AUTORITÉ ET AFFILIATION

(1.00a) La Ligue de Baseball Amateur de la Vallée du Richelieu (L.B.A.V.R.) est reconnue, autorisée et mandatée annuellement par Baseball Québec.

(1.00b) Les présents règlements sont déposés annuellement à Baseball Québec.

(1.00c) Les présents règlements demeurent en vigueur jusqu'à leurs modifications ou abrogations par une assemblée générale dûment convoquée à cette fin.

(1.00d) Dans ce document, « la ligue » signifie la Ligue de Baseball Amateur de la Vallée du Richelieu.

(1.00e) Les règlements ci-dessous sont applicables seulement pour vos parties dans la ligue L.B.A.V.R. Lors de vos parties en tournoi ou championnat régional ou provincial, ce sont les règlements du livre de régie de Baseball Québec qui s'appliqueront.

1.01 MANDAT

(1.01a) La Ligue de Baseball Amateur de la Vallée du Richelieu (L.B.A.V.R.) est une ligue de baseball participation et prône d'abord le développement des jeunes, l'équité de jeu, le plus de parité possible entre les différentes équipes et l'égalité des chances pour tous ses participants. Toute la réglementation de la ligue sera en fonction de cet énoncé.

1.02 CONSEIL D'ADMINISTRATION (C.A.)

(1.02a) Le conseil d'administration de la ligue est composé des membres du comité exécutif et d'un gouverneur par association reconnue par Baseball Québec et membre en règle de la ligue.

1.03 COMITÉ EXÉCUTIF (C.E.)

(1.03a) Le comité exécutif de la ligue est composé de huit (8) personnes : un président, un trésorier, un vice-président Atome, un vice-président Moustique, un vice-président Peewee, un vice-président Bantam, un vice-président Midget et un vice-président Discipline. (***)La ligue n'ayant pas de secrétaire depuis plusieurs années, la fonction sera prise en charge par un des membres du C.E.).

(1.03b) Tous les membres du C.E. sont élus pour une période de deux (2) ans lors de l'Assemblée Générale Annuelle. Les mandats débiteront lors des années paires pour le président, le vice-président Atome, le vice-président Peewee et le vice-président Midget ; lors des années impaires pour le trésorier, le vice-président Moustique, le vice-président Bantam et le vice-président Discipline.

(1.03c) Le statisticien étant un poste rémunéré, il n'a pas droit de parole et de vote. Le président est responsable de la nomination du statisticien. La rémunération du statisticien est votée annuellement par le C.E.

(1.03d) Le quorum des assemblées du C.E. est constitué de la moitié plus un des membres en règle.

(1.03e) Si il y a un poste à combler au sein du C.E., ou si il survient une démission, vacance ou suspension pendant la saison, le C.E. doit nommer une personne pour combler ce poste. La nomination devra être approuvée par l'assemblée du C.A. suivant la nomination.

(1.03f) Le C.E. peut être convoqué en tout temps par le président ou à la demande de quatre (4) membres en règle sur un préavis de quarante-huit (48) heures. Les membres qui convoquent une assemblée du C.E., se doivent d'y être présents.

(1.03g) Les personnes non membres du C.E. ne peuvent assister aux assemblées à moins d'y avoir été invitées officiellement par vote majoritaire des membres du C.E.

(1.03h) Un ordre du jour et un procès-verbal doivent être rédigés pour chacune des assemblées du C.E.

(1.03i) Les décisions du C.E. sont prises à la majorité des membres présents. Le président a droit de vote comme membre et possède un vote prépondérant en cas d'égalité. Les membres présents lors des différentes assemblées doivent se prévaloir de leur droit de vote.

(1.03j) S'il y a litige quant à l'interprétation des règlements, le Comité Exécutif est mandaté pour statuer. Les règlements en vigueur sont ceux de la Fédération Canadienne de Baseball, de la Fédération de Baseball Amateur du Québec et de la Ligue de Baseball Amateur de la Vallée du Richelieu. Les règlements de la L.B.A.V.R. ont priorité sur ceux de Baseball Canada et de Baseball Québec en cas de conflit dans leur application.

1. Règlements généraux (suite)

1.04 FONCTIONS ET RESPONSABILITÉS

(1.04a) Le Président.

Il préside toutes les assemblées du C.A., du C.E. et du comité de discipline. À l'exception du comité de discipline, il fait parti d'office de tous les comités et reçoit la communication des décisions prises par les différents comités. Il est responsable de la nomination du statisticien. Il est responsable de faire appliquer la réglementation de jeu et d'appliquer les sanctions et amendes selon les normes prévues par la ligue. Il est le représentant de la ligue auprès des instances administratives régionales Rive Sud Métro de Baseball Québec. Il est le représentant de la ligue aux congrès de Baseball Québec. Il signe, avec le secrétaire, les procès-verbaux des assemblées qu'il préside. Il assiste également au Gala Méritas de fin de saison de Baseball Québec Rive-Sud.

(1.04b) Le Secrétaire.

Il prépare, avec le Président, l'ordre du jour de chacune des assemblées (C.E. et C.A.). Il envoie les convocations aux membres et contrôle les présences aux assemblées. Il rédige, expédie, classe et conserve toute la correspondance officielle de la ligue. Il rédige les procès-verbaux des assemblées du C.E. et du C.A.

(1.04c) Le Trésorier.

Le trésorier est responsable de la comptabilité de la ligue, de la petite caisse et du compte bancaire. Il perçoit les dépôts de bonne foi, les cotisations, les amendes et autres redevances à la ligue. Il voit à ce que toutes les dépenses soient approuvées par le C.E. Il doit faire rapport au C.E. et au C.A. de l'état des finances de la ligue au début de l'année et/ou sur demande du C.E. ou du C.A. Il doit présenter, à l'Assemblée Générale Annuelle, le bilan des activités financières.

(1.04d) Le Vice-président de catégories.

Il a droit de regard sur toutes les activités de sa division. Il est membre du comité de discipline. Pendant la saison et les séries de fin de saison, il est responsable de l'assignation et du suivi de chacune des parties. Il doit assister aux assemblées et autres manifestations de la ligue. Il doit faire rapport de ses activités de la saison lors de l'A.G.A. Il peut assister aux réunions des différents comités à titre d'observateur. À chaque année, 2 (deux) différents vice-présidents de catégorie représentent la ligue aux congrès de Baseball Québec en compagnie du président. Ils sont également présents au Gala Méritas de fin de saison de Baseball Québec Rive-Sud.

(1.04e) Le Vice-président Discipline

Il est responsable de tous les dossiers disciplines qu'il gère avec le vice-président de la catégorie concernée ainsi que le président.

1.05 COMITÉ DE DISCIPLINE

(1.05a) Le comité de discipline de la ligue est composé du Vice-Président Discipline, du Président et des Vice-présidents.

(1.05b) Le quorum du comité de discipline est formé du Président et d'un minimum de trois (3) Vice-Présidents.

(1.05c) Le comité de discipline peut être convoqué par le Président ou un Vice-président sur un préavis de quarante-huit (48) heures.

(1.05d) Le Président du comité de discipline est le Vice-président Discipline de la ligue ou le Président de la ligue en son absence ou son délégué.

(1.05e) Dans tous les cas où l'un ou l'autre des membres du comité de discipline est impliqué directement comme partie, le Président nommera une personne non impliquée pour remplacer le membre du comité de discipline.

1.06 AVIS DE CONVOCATION (C.A.)

(1.06a) Toutes les assemblées du C.A. sont convoquées par le Président au moins sept (7) jours avant la date fixée pour chacune des assemblées par courriel ou tout autre moyen de communication.

1. Règlements généraux (suite)

1.07 ASSEMBLÉE SPÉCIALE (C.A.)

(1.07a) Une assemblée spéciale du CA peut être convoquée par cinq (5) membres en règle ou par le Président, avec un préavis de soixante-douze (72) heures.

(1.07b) La ou les raisons de la convocation doit être indiquée sur l'ordre du jour.

(1.07c) Les membres qui convoquent une assemblée spéciale du C.A. doivent être présents à l'ouverture de l'assemblée.

(1.07d) Le quorum de l'assemblée spéciale du C.A. est constitué des membres en règle présents.

1.08 QUORUM

(1.08a) Le quorum de toute assemblée du C.A. et de l'Assemblée Générale Annuelle sont constitués de la moitié plus un des membres en règle.

(1.08b) Toute association qui ne sera pas représentée à une réunion dûment convoquée du C.A., Assemblée Générale Annuelle incluse, se verra imposer une amende de vingt-cinq (25) \$.

(1.08c) Le quorum de toute assemblée du C.E. est constitué de la moitié plus un des membres en règle.

1.09 DROIT DE VOTE ET DE PAROLE (C.A.)

(1.09a) Chaque association assignera au début de la saison, par lettre de créance, un (1) gouverneur et deux (2) substitués.

(1.09b) Seul le gouverneur, ou en son absence son substitut, a droit de parole et de vote lors des assemblées du C.A.

(1.09c) Chaque association a droit à un (1) vote.

(1.09d) Les membres du C.E. ont droit de parole et de vote (non combiné avec le droit du gouverneur d'association).

Le Président ne détient qu'un vote prépondérant, celui-ci ne pouvant être utilisé que dans les cas d'égalité.

1.10 NOUVEAU MEMBRE

(1.10a) Il est possible pour une association de devenir membre de la ligue en faisant la demande au Président. Cette demande exprimera le désir de se conformer aux règlements généraux de la ligue.

(1.10b) Le C.A. de la ligue a l'autorité d'accepter ou de refuser une association.

(1.10c) Toute demande d'association désirant faire partie de la L.B.A.V.R. doit se faire au plus tard à la date de la 1ère réunion de l'année de la ligue avec ses gouverneurs.

1.11 JURIDICTION

(1.11a) Le C.E. de la ligue a juridiction sur toutes les équipes, les joueurs, les entraîneurs, les gouverneurs et leurs substitués des associations ayant fait une demande d'adhésion à la ligue et ayant été approuvée par le C.A.

1.12 COTISATION

(1.12a) Chaque association doit remettre au trésorier de la ligue un montant spécifique (cotisation) pour chacune de ses équipes inscrites afin de défrayer les dépenses régulières de la ligue. Ce montant doit être versé à la ligue selon les normes établies par le C.E. (Chèque payable à la L.B.A.V.R.). Toute association ne pouvant se conformer à ce règlement, se verra refuser l'admissibilité de ses équipes à la ligue.

(1.12b) Les associations membres doivent approuver ou refuser le budget présenté par le C.E.

(1.12c) Si une ou plusieurs équipes se retirent ou s'ajoutent après la distribution des cédules préliminaires, l'association responsable devra payer des frais de cinquante (50) \$ par équipe au statisticien de la ligue afin de refaire les cédules affectées.

(1.12d) Lors du retrait d'une équipe, la cotisation (1.12a) est non remboursable. (1.12f) Dans les quatre-vingt-dix (90) jours suivant la fin de la saison, la ligue remettra aux associations l'ensemble des trop perçus, sous réserve du fond d'opération, lequel correspondant au plus élevé de : dix (10) % des dépenses de l'année précédente ou de 2000\$.

1.13 DÉPÔT DE BONNE FOI

(1.13a) Un dépôt de bonne foi est exigé de chaque association, à l'effet qu'elle remplira ses obligations envers la ligue. Le dépôt initial devra être remis au trésorier de la ligue, lors de la première réunion de la saison (chèque payable à la L.B.A.V.R.). Ce dépôt sera remis à chaque organisation à la fin de la saison, si elle s'est conformée à toutes ses obligations pendant son adhésion à la ligue. Les amendes encourues durant la saison seront perçues sur ce dépôt.

(1.13b) Le montant du dépôt de bonne foi est établi annuellement par le C.E.

1.14 DISSOLUTION

(1.14a) Advenant la dissolution de la ligue, le solde des fonds et des biens après acquittement de toutes les dettes de la ligue, sera partagé également au prorata du nombre d'équipes actives pour chaque association membre en règle qui en font partie au moment de la dissolution.

1.15 ORDRE DU JOUR DE L'ASSEMBLÉE GÉNÉRALE ANNUELLE

1. Appel à l'ordre par le Président.
2. Présences
3. Mot de bienvenue du Président.
4. Nomination du Président d'assemblée.
5. Adoption de l'ordre du jour.
6. Lecture et adoption du procès-verbal de la dernière assemblée générale annuelle.
7. Lecture et adoption du procès-verbal de la dernière assemblée du C.E. et des assemblées générales spéciales (s'il y a lieu).
8. Rapport financier.
9. Rapports des Vice-Présidents.
10. Élections.
11. Levée de l'assemblée

2. Règlements de régie

2.01 CHANGEMENT À L'HORAIRE

(2.01a) Les équipes doivent respecter, en tout temps, le calendrier des parties. Les demandes de modification devront être adressées au statisticien.

(2.01b) Les seules raisons valables pour annuler une partie sont une activité scolaire, la pluie et la participation d'une équipe à un tournoi sanctionné par Baseball Québec. Une annulation par manque de joueurs n'est pas une raison valable. Sanction : L'entraîneur qui annule une partie par manque de joueurs (avant même de s'y présenter) sera suspendu pour une (1) partie jouée et cédulée.

(2.01c) Une équipe pourra reprendre une partie annulée aussitôt qu'elle le désire. Cependant, nous demandons de privilégier des reprises de matchs la fin de semaine avant le 24 juin.

2.02 ANNULATION EN RAISON DE LA PLUIE

(2.02a) En cas de mauvaise température, le responsable de l'équipe receveuse doit communiquer avec le responsable de l'équipe visiteuse au moins une heure et demi (1½) avant l'heure cédulée de la partie, afin d'aviser que la partie est remise. Il doit également en faire mention sur le site.

2.03 ANNULATION EN RAISON D'UNE ACTIVITÉ SCOLAIRE

(2.03a) Si une partie doit être remise pour une activité scolaire, un avis minimum de soixante-douze (72) heures est exigé. Un minimum de trois (3) joueurs absents pourra justifier la remise de la partie.

2.04 ABSENCE À UNE PARTIE

(2.04a) Toute équipe qui ne se présente pas à une partie cédulée sans aviser l'équipe adverse se verra imposer une défaite. Suspension d'une (1) partie pour l'entraîneur chef.

2.05 AVIS PAR LE VICE-PRÉSIDENT DE LA CATÉGORIE

(2.05a) Le Vice-président peut ordonner à toute équipe de se présenter pour une partie remise sur préavis de quarante-huit (48) heures, incluant les championnats pré-régionaux. Le refus entraîne une amende de vingt-cinq (25) \$ plus la perte de la partie. Suspension d'une (1) partie pour l'entraîneur chef.

2. Règlements de régie (suite)

2.06 FEUILLES DE POINTAGE ET D'ALIGNEMENTS

(2.06a) Le gérant de l'équipe locale (lire aussi entraîneur/marqueur ou superviseur des marqueurs) est responsable de s'assurer de la qualité de la feuille de pointage originale (copie blanche), qu'il devra faire parvenir, par le biais du site de la LBAVR, au statisticien de la ligue au plus tard dix (10) jours après la date cédulée de la partie. Assurez-vous que tous les lanceurs et joueurs de la partie soient bien inscrits sur la feuille de pointage, avec le nombre de manche (s) lancée (s), avant de copier votre feuille sur le site de la ligue. Après dix (10) jours, retenue de deux (2) \$ par jour jusqu'à un maximum de vingt (20) \$.

(2.06b) Les feuilles d'alignements originales (copies blanches) des deux (2) équipes doivent être envoyées avec les feuilles de pointage de la partie sur le site internet de la ligue. Retenue de trois (3) \$ par feuille d'alignement non reçue ou non conforme.

2.07 RAPPORT D'EXPULSION

(2.07a) En référence au règlement 55.9 de Baseball Québec : Toute expulsion oblige l'arbitre à faire un rapport écrit à la ligue, à la région ou au comité organisateur du tournoi et à son supérieur immédiat dans les vingt-quatre (24) heures qui suivent la fin de la partie.

2.08 RAPPORT DE PARTIE

(2.08a) L'équipe receveuse est responsable d'aviser le Vice-président Discipline de toute expulsion ou protêt survenu durant la partie, lors du rapport de pointage téléphonique ou internet. Retenue de cinq (5) \$ pour rapport non transmis.

2.09 RÉSULTATS DES PARTIES

(2.09a) Tous les résultats des parties (quelles soient jouées ou non) doivent être rapportés par le site web de la ligue, dans les vingt-quatre (24) heures qui suivent la fin de la partie, par l'équipe receveuse. Retenue de cinq (5) \$ pour résultat non transmis.

2.10 DÉBUT DE LA PARTIE

(2.10a) S'il y a raison majeure, un délai de quinze (15) minutes est accordé à toute équipe pour toutes parties durant la saison (ex. : Mauvaise température, manque de joueurs, terrain pas prêt, etc.). **Ce délai est inclus dans le temps de la partie.**

2.10.1 ACCÉLÉRER LA PARTIE

(2.10.1a) - RÈGLE DU 60 SECONDES

Toutes les équipes de classes AA, A et B de divisions Moustique à Midget 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 verra à chronométrer une période de 60 secondes. Lorsque ce délai sera écoulé, l'officiel du marbre appellera au lanceur un « dernier lancer », peu importe le nombre de lancers effectués.

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 (8.03) de Baseball Canada, un lanceur aura 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.

(2.10.1b) Le receveur ne pourra remplacer le lanceur durant le déroulement d'une manche sauf si le lanceur se blesse et que le receveur est le dernier joueur disponible pouvant agir à titre de lanceur. Il pourra toutefois le faire à la manche suivante.

2..10.2 b Le receveur ne pourra changer de position au cours d'une manche sauf en cas de blessure de ce dernier.

2. Règlements de régie (suite)

2.11 PRATIQUE AVANT PARTIE

(2.11a) Les trente (30) minutes précédant l'heure du début de la partie seront réservées comme suit :

- Dix (10) minutes à l'équipe receveuse.
- Dix (10) minutes à l'équipe visiteuse.
- Cinq (5) minutes pour l'entretien du terrain.
- Cinq (5) minutes pour la réunion avec les arbitres au marbre.

S'il n'y a que quinze (15) minutes de disponible pour les deux (2) équipes, chaque équipe aura droit à cinq (5) minutes de pratique.

2.12 ALIGNEMENT DES FRAPPEURS

(2.12a) Durant la saison et les séries, tous les joueurs iront à la frappe. Ceci implique que si c'est au numéro 10 à frapper, même si ce dernier n'a pas évolué à la défensive, il devra frapper. L'instructeur devra présenter sa feuille d'alignement, ayant tous ses joueurs présents inscrits, avant le début de la partie. Il y inscrira la position des joueurs qui sont en défensive, au départ. Il n'est pas tenu d'aviser les officiels des changements qu'il apportera en défensive par la suite, sauf pour le lanceur.

(2.12b) On peut rajouter un joueur à la fin de l'alignement, s'il se présente durant la partie.

(2.12c) Le changement de position des joueurs en défensive ne sera permis qu'entre les manches, à moins qu'il y ait un changement de lanceur, un blessé ou tout autre événement jugé acceptable par l'arbitre durant une demi manche.

2.13 INSUFFISANCE DE JOUEURS

(2.13a) Une équipe se doit d'aligner un minimum de huit (8) joueurs; sept (7) pour la division Atome classe «A»; cinq (5) pour la division Atome classe «B» afin de débiter une partie. La règle du joueur fantôme ne s'applique pas.

(2.13b) Si une équipe ne peut aligner le nombre minimum de joueurs requis pour débiter la partie, délai de quinze (15) minutes inclus, cette équipe perdra la partie par défaut.

(2.13c) Si les deux (2) équipes ne peuvent aligner le nombre minimum de joueurs requis pour débiter la partie, délai de quinze (15) minutes inclus, la partie devra être recédulée.

(2.13d) Le prêt de joueurs est accepté mais demeure à la discrétion des entraîneurs.

2.14 LISTE DE RÉSERVE

(2.14a) Il n'est pas nécessaire de compléter un formulaire de liste de réserve pour les équipes de classe «A» et «B» (BQ62.3a).

(2.14b) Le prêt ou l'emprunt de joueurs provenant d'équipes de même division et de même classe est interdit. (Ex. : Le Peewee «A» de Beloeil ne peut emprunter un Peewee «A» de St-Hilaire pour disputer une partie.

(2.14c) Une équipe peut aligner le nombre nécessaire de réserviste(s) pour que la partie puisse être jouée. La mention «LR » doit être inscrite sur la feuille d'alignement suivant le nom du joueur.

(2.14d) Les équipes ayant besoin de réservistes doivent prioritairement faire appel aux joueurs de leur propre association et de leur propre région avant de faire appel aux associations voisines. Au besoin, une équipe de la Rive-Sud peut faire appel à des réservistes de la région Richelieu-Yamaska. Exemple : Une équipe midget A de Beloeil (Richelieu-Yamaska) peut faire appel à un midget B de Ste-Julie (Rive-Sud).

(2.14e) Un joueur de division inférieure ne peut évoluer à la position de lanceur lorsqu'il est réserviste. Sanction : Perte de partie et suspension de l'entraîneur pour une (1) partie cédulée et jouée.

(2.14f) Un réserviste doit être inscrit au bas de l'ordre des frappeurs avec la mention (LR) suivant son nom.

Sanction : suspension de l'entraîneur pour une (1) partie cédulée et jouée.

(2.14g) Une joueuse évoluant à la classe AA peut être réserviste dans une équipe de division supérieure de classe A si cette équipe est entièrement féminine.

(2.14h) Une équipe Atome à Bantam de classe A ou B faisant usage de réservistes ne pourra aligner plus de 10 joueurs. Pour la division Midget de classe A ou B, la limite est fixée à 12 joueurs. Sanction : Suspension de l'entraîneur pour une (1) partie cédulée et jouée.

S'il advenait qu'un joueur régulier (non-réserviste) arrive en cours de partie, il peut prendre part à celle-ci, sans exclure le/les réserviste(s) présent(s).

(2.14i) Les joueurs réservistes devront être les premiers à évoluer sur le banc lorsque l'équipe est en défensive.

La situation devra être rapportée dans les commentaires d'après-match. Un suivi pourra être fait par le comité de discipline en cas de récidive.

(2.14 j) Une équipe entièrement féminine devra **prioriser** des réservistes féminins. Des réservistes masculins de la catégorie B inférieure sont toutefois autorisés.

2. Règlements de régie (suite)

2.15 SOUSCLASSEMENT (JOUEURS ET ÉQUIPES)

(2.15a) Le maximum de joueurs sous-classés est de deux (2) par équipe. Ils ne peuvent évoluer à la position de lanceur. Sanction pour non-respect de ce règlement : Perte de la partie et suspension de l'entraîneur. Cette ne s'applique pas pour les équipes féminines, celle de BQ sera alors en vigueur.

(2.15b) La mention «SC » doit être inscrite sur la feuille d'alignement suivant le nom du joueur.

(2.15c) Une joueuse sous-classée peut évoluer à titre de lanceuse pour son équipe – masculine ou féminine.

2.16 COUREUR DE COURTOISIE

(2.16a) 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.

2.17 HABILLEMENT

(2.17a) Les joueurs et les instructeurs éligibles d'une équipe (sauf les entraîneurs substitués, ex.: parents) participant à une partie cédulée, devront porter l'uniforme complet, sauf pour un joueur provenant d'une autre équipe qui pourra porter l'uniforme complet de son équipe.

Il est strictement défendu aux entraîneurs inscrits sur le cahier d'équipe (Homme ou femme) de diriger son équipe en camisole, culotte courte, en bermudas ou sandale ou sans casquette aux couleurs de l'équipe.

Sanction : Exclusion du terrain

2.18 ABSENCE OU RETARD D'OFFICIELS

(2.18a) Il est de la responsabilité de l'équipe receveuse d'assigner deux (2) arbitres (1 dans l'Atome) et un (1) marqueur reconnu par Baseball Québec. Si cinq (5) minutes avant l'heure cédulée de la partie, un ou des officiels (arbitre et/ou marqueur) sont absents, il est de la responsabilité des entraîneurs des deux (2) équipes de remplacer ce ou ces officiels par des personnes de l'assistance, afin que la partie puisse débiter à l'heure cédulée. Si le ou les officiels assignés se présentent, après le début de la partie, ils reprendront le poste pour lequel ils avaient été assignés et le ou les remplaçants retourneront dans l'assistance. En saison régulière, aucune annulation de partie ne sera acceptée en raison d'absence d'officiel(s).

2.19 DISCIPLINE

(2.19a) Aucun entraîneur ou joueur ne peut rendre visite aux arbitres.

(BQ 103.21) Un instructeur et/ou un joueur qui transgresse ce règlement sera passible d'expulsion.

- Aucune discussion concernant l'interprétation des règlements de jeux et/ou de jugements des arbitres ne sera autorisée ni tolérée (incluant les discussions à distance)

Les situations suivantes sont acceptées :

- Dépôt de protêt

- Stipuler une erreur dans l'ordre des frappeurs

- Faire part des changements de lanceurs.

(2.19b) Tout entraîneur ayant été expulsé pour une raison d'indiscipline (en plus de sa suspension automatique) pourrait se voir demander, après enquête par le comité de discipline, de déposer à la ligue un montant en argent de **100.00 \$** comme dépôt de garantie sur sa conduite future pour la saison en cours. En cas de récidive, le dépôt sera encaissé par la ligue à la discrétion du comité de discipline.

(2.19c) Bagarre, tentative de blesser ou expulsion

Après enquête du comité de discipline, tout entraîneur ou responsable d'équipe reconnu coupable d'inciter ses joueurs à la bagarre ou de tentative de blesser, sera sanctionné.

SANCTION : Amende de 100 \$ à l'organisation, amende de 50 \$ à l'entraîneur, suspension automatique de l'entraîneur ou du responsable et possibilité de radiation de la ligue.

(2.19d) Tout joueur ou entraîneur ne peut insulter, tenter d'intimider ou invectiver un officier de la ligue sur ou hors du terrain avant, pendant ou après une joute.

SANCTION : Sanction majeure de plusieurs parties (en fonction de la gravité du geste) sera donnée à la personne fautive. Son dossier sera évalué par le comité de discipline.

2. Règlements de régie (suite)

2.20 RETRAIT OU REFUS DE CONTINUER UNE PARTIE

(2.20a) Un gérant ou entraîneur qui retire son équipe ou refuse de continuer à jouer une partie, peu importe la raison, perdra la partie, sera à l'amende de cinquante (50) \$, sera suspendu automatiquement pour une (1) partie et son cas référé au comité de discipline.

2.21 EXPULSION ET SUSPENSION

(2.21a) Lire attentivement les articles 55.1 à 55.11 et 56.1 à 56.6 des règlements de régie de Baseball Québec.

(2.21b) Lorsqu'une équipe évolue avec le minimum de joueurs et qu'il y a une expulsion, il y a perte de partie et le joueur fautif a une (1) partie additionnelle à sa suspension.

(2.21c) Toute expulsion d'un entraîneur ou d'un assistant-entraîneur (toutes catégories) entraînera la perte d'un (1) point au classement; Toute expulsion d'un joueur de catégorie Bantam et Midget, de classes « A » et « B » entraînera la perte d'un (1) point au classement.

(2.21d) La sanction sera doublée si un arbitre portant un brassard jaune expulse un joueur ou un entraîneur.

2.22 JOUEUR INÉLIGIBLE

(2.22a) Toute équipe qui fait jouer un ou des joueur(s) inéligible(s) perd la ou les parties dans laquelle ou lesquelles ce ou ces joueur(s) a ou ont évolué(s). Tant et aussi longtemps que le joueur expulsé n'aura pas purgé sa suspension, le joueur sera inéligible pour toutes les parties dans lesquelles il aura participé.

2.23 PROTÊT

(2.23a) Tout entraîneur peut loger un protêt au moment de l'infraction, (avant que le jeu ne reprenne) en avisant l'arbitre au marbre et le marqueur. Le protêt doit être noté sur le rapport de partie, avec une description sommaire, et signé par l'entraîneur et l'arbitre au marbre. **Les protêts ne seront pas autorisés en saison régulière. Ils seront pris en considération en séries seulement.**

(2.23b) Si la partie se poursuit suite au dépôt du protêt, une copie du rapport de partie devra être envoyée par courriel au VP discipline dans les 24h qui suivent la partie et le dépôt (chèque) doit être reçu dans les 48h suivant la partie samedi et dimanche et jours fériés inclus. Un chèque au montant de cent (100) \$ émis à l'ordre de L.B.A.V.R. devra accompagner le protêt. L'entraîneur qui a déposé le protêt a l'entière responsabilité de faire parvenir les documents et le chèque au domicile du VP discipline de la ligue.

(2.23c) Le Président du comité de discipline décidera de la recevabilité du protêt et de la procédure qui devra s'en suivre, dans les sept (7) jours suivant la réception du protêt. Si le protestataire a gain de cause, le comité de discipline décidera du sort de la partie et sa décision liera les intervenants. Dans ce cas, le protestataire devra être remboursé.

(2.23d) Un entraîneur qui loge un protêt durant une partie et n'y donne pas suite officiellement, devra déboursier vingt-cinq (25) \$ et sera suspendu pour une (1) partie.

2.24 RETRAIT D'UNE ÉQUIPE

(2.24a) Si une équipe est retirée pendant la saison, l'association responsable sera mise à l'amende pour un montant de deux cent cinquante (250) \$.

(2.24b) Le comité de discipline de la ligue décidera si les parties déjà jouées de cette équipe ont une incidence au classement et du sort des parties restantes.

2.25 CAHIER D'ÉQUIPE

(2.25a) Une équipe qui se présente sur un terrain pour jouer une partie, doit avoir en sa possession le cahier de contrat des joueurs.

(2.25b) Les équipes qui utiliseront des réservistes provenant d'équipes qui ne sont pas inscrites dans la ligue, devront faire parvenir une copie du contrat d'équipe du réserviste avec la feuille de pointage.

2. Règlements de régie (suite)

(2.25c) Le nombre d'entraîneurs inscrits sur la feuille d'alignement et présents sur le terrain ne peut excéder quatre (4) personnes lors d'une partie.

2.26 SANTÉ ET SÉCURITÉ

(2.26a) Un joueur blessé qui ne peut reprendre son tour au bâton est retiré de l'alignement des frappeurs et ne peut plus jouer dans la partie. Si l'équipe se retrouve avec moins de joueurs que le minimum requis, elle perd la partie. Si un joueur se blesse en se rendant sur les buts (ex.: Après avoir été atteint), il peut être remplacé par le dernier joueur retiré.

(2.26b) Les souliers à crampons de métal sont permis dans les divisions Bantam et Midget.

(2.26c) Le port du support athlétique est obligatoire pour tous les joueurs dans toutes les divisions.

(2.26d) Il est strictement défendu à tous les membres d'une équipe de fumer et/ou de consommer de l'alcool dans l'abri des joueurs ou sur le terrain pendant une partie. Première offense : Retenue de vingt-cinq (25\$). Récidive : Suspension indéfinie et le cas sera référé au comité de discipline de la ligue.

(2.26e) Dans le souci de protéger ses membres, la LBAVR se garde un droit d'intervention auprès des joueurs et/ou entraîneurs qui présentent un risque à l'intégrité physique ou mentale des autres membres.

(2.26f) Tout frappeur ou tout joueur défensif (en excluant le receveur) ayant été atteint à la tête par une balle frappée, une balle lancée/relayée ou suite à une collision devra être retiré du match pour la demi-manche en cours afin d'être évalué par le personnel d'entraîneurs avant de retourner au jeu. L'entraîneur-chef devra statuer sur le retour ou le non-retour du joueur en question pour la suite du match. Advenant le cas que le joueur ne puisse poursuivre, son nom sera rayé de l'alignement. En saison régulière et en séries, s'il y a insuffisance de joueurs, car le joueur ne peut poursuivre la partie, le match continuera sans aucune pénalité.

2.27 BALLES OFFICIELLES

(2.27a) L'équipe receveuse doit toujours fournir les balles.

- Atome : Une (1) balle neuve et quatre (4) bonnes balles.
- Moustique et Peewee : Une (1) balle neuve et deux (2) bonnes balles.
- Bantam et Midget : Deux (2) balles neuves et une (1) bonne balle.

La ligue exige des balles de qualité égale ou supérieure à celles approuvées par Baseball Québec.

2.28 BÂTON AUTORISÉ

(2.28a) Lire attentivement l'article 103.6 de Baseball Québec.

2.29 PARTICIPATION À UN TOURNOI

(2.29a) Quinze (15) jours avant de participer à un tournoi, une équipe doit fournir, au statisticien, les coordonnées de leur participation. Le maximum de tournois permis pour la saison en cours est de deux (2) par équipe. Retenue de dix (10) \$ et perte des parties cédulées en son absence.

2.30 CHAMPIONNATS RÉGIONAUX

(2.30a) La ligue se conforme au protocole établi annuellement par B.Q.R.S.M. et B.Q.R.Y.

2.31 RÉUNION OBLIGATOIRE DES ENTRAÎNEURS

(2.31a) La ligue tient annuellement, avant le début de chaque saison, **une réunion** des entraîneurs des équipes membres. Chaque équipe doit être représentée par un membre du personnel d'entraîneurs. Les associations seront responsables de convoquer les membres de leurs équipes pour cette réunion annuelle. Cette réunion porte sur le fonctionnement de la ligue et les changements aux règlements. Retenue de **cinquante (50) \$** par équipe absente.

2.32 FORMATION-LANCEUR OBLIGATOIRE POUR ENTRAÎNEURS MOUSTIQUE

(2.32a) La ligue tient annuellement, avant le début de chaque saison, **une formation lanceur OBLIGATOIRE pour les entraîneurs Moustique A et B des équipes membres**. Chaque équipe doit être représentée par un membre du personnel d'entraîneurs (entraîneur-chef et/ou l'un de ses adjoints). Les associations seront responsables de convoquer les membres de leurs équipes pour cette **formation lanceur OBLIGATOIRE**.

SANCTION : Retenu de **vingt-cinq (25) \$** par équipe absente.

2. Règlements de régie (suite)

2.33 ENTRAINEURS QUI DOIVENT DE L'ARGENT À LA LIGUE (INDISCIPLINE)

Tout entraîneur doit obligatoirement avoir payé à la ligue toutes ses **amendes pour indiscipline** afin qu'il puisse être admissible pour entraîner son équipe en série.

2.34 UTILISATION D'UN CELLULAIRE

Il est strictement défendu aux entraîneurs et aux joueurs de se servir d'un cellulaire durant une partie pour :

-Avoir une conversation téléphonique -/Envoyer des textos -/Ou naviguer sur internet.

Tous les cas d'urgence seront toutefois permis. (Pompier, responsable de terrain, etc.)

Si un entraîneur attend un appel important ou doit se servir de son cellulaire pour tout autre raison importante,

il devra en parler à l'arbitre et à l'entraîneur adverse lors de la réunion d'avant-partie. Lors de la réception de l'appel, celui-ci devra quitter la zone de jeu.

Sanction : Exclusion du terrain

2.35 QUITTER LE TERRAIN ET/OU L'ABRI DES JOUEURS.

Un joueur ou entraîneur peut quitter le terrain et/ou l'abri des joueurs seulement pour se servir de l'abreuvoir ou aller au toilette **à moins d'une blessure ou d'un incident majeur**.

2.36 PLAINTES DES ENTRAINEURS et/ou JOUEURS et/ou PARENTS

Prendre note que pour toutes plaintes (*autre que protêts ou suspension*) devront d'abord être adressées aux gouverneurs et/ou présidents de votre association respective qui eux contacteront les membres concernés du comité exécutif de la ligue. Le comité exécutif ne prendra sous aucune considération les plaintes reçues par email ou téléphone venant des instructeurs / parents / joueurs ou toutes autres personnes autres que les présidents et/ou gouverneurs

2.37 DIFFAMATION

Tout membre individuel ou collectif coupable de diffamation envers un administrateur du comité exécutif ou qui pose des gestes disgracieux ou qui tente de ridiculiser une partie par quelque moyen que ce soit et pour quelque raison que ce soit, est passible d'une amende et/ou d'une suspension automatique et son cas est référé au vice-président discipline.

2.38 PRÉCISIONS SUR CERTAINS RÈGLEMENTS

(2.38a) CONTACT AVEC JOUEUR DÉFENSIF

Précision et ajout au règlement 103.10 de BQ

Tout coureur qui entre en contact avec un joueur défensif lors d'une tentative de jeu où il devrait glisser sera retiré et expulsé du Match. On entend que le coureur doit à tout prix, éviter le contact avec tout joueur en défensive.

(2.38b) POSITION DU RECEVEUR

Le receveur ne pourra en aucun temps se tenir debout ou accroupie dans une position qui empêcherait le coureur de se rendre directement au marbre. Le receveur pourra se positionner devant le marbre et tenter de retirer le coureur en le touchant.

2.39 JOUEUR DE CALIBRE AA

Tout joueur faisant partie d'un programme Sports-Études ou ayant joué de façon consécutive dans une équipe AA au cours des 3 dernières saisons devra obligatoirement se présenter au camp AA de son organisation régionale. À défaut de se présenter, le joueur :

- Devra s'aligner pour une équipe de niveau supérieur de catégorie A (ex : joueur bantam devra jouer midget)
- Si l'association locale n'a pas de niveau supérieur de catégorie A, le joueur pourra jouer à son niveau mais ne pourra lancer durant la saison régulière et les séries (pré-régionaux)

Toutefois, un joueur d'un programme sports-études pourrait ne pas être tenu de se présenter à son camp si les entraîneurs du programme confirment par écrit à la ligue que ce joueur ne présente pas les habiletés requises pour être un joueur de niveau AA.

2.40 DIVERS

Les règlements de Baseball Québec s'appliquent dans toutes les situations non décrites dans les présents règlements.

3. Règlements de jeu Atome classe A

Les règlements ci-dessous sont applicables seulement pour vos parties dans la ligue L.B.A.V.R. Lors de vos parties en tournoi ou championnat régional ou provincial, ce sont les règlements du livre de régie de Baseball Québec qui s'appliqueront.

3.00 DURÉE DES PARTIES

(3.00a) Six (6) manches maximum. La sixième manche ou toute manche qui débute **soixante-quinze (75) minutes-** (1h15) après le début d'une partie est déclarée dernière manche et cette manche est ouverte. La partie est terminée après cette manche. Aucune manche ne débutera après **quatre-vingt-dix (90) minutes-**(1h30) de l'heure cédulée.

C'est le chrono du marqueur qui est officiel.

N.B. : L'heure correspond à l'instant où le 3^e retrait de la fin de la manche est enregistré.

EXEMPLE

Heure du début de la partie	Heure du début de la dernière manche, (manche ouverte)	Aucune manche ne peut débiter après :
18h15	19h30	19h45
18h30	19h45	20h00
18h45	20h00	20h15
19h00	20h15	20h30

3.01 PARTIE RÉGLEMENTAIRE

(3.01a) Durant la saison, les parties ne sont pas à finir. En cas de pluie, un minimum de trois manches et demie (3 ½) quand l'équipe receveuse est en avance ou de quatre (4) manches quand l'équipe visiteuse est en avance est obligatoire pour qu'une partie soit valide. Si la limite de temps est atteinte, la partie sera valide, peu importe le nombre de manches jouées. Possibilité de partie nulle.

3.02 MAXIMUM DE POINTS PAR MANCHE

(3.02a) Pour toutes les demi manches, quatre (4) points comptés mettront fin à la demi manche ou trois (3) retraits.

(3.02b) Lors de **manche ouverte**, l'équipe visiteuse peut prendre une avance maximum de dix (10) points, une fois cette limite atteinte, la demi-manche offensive de l'équipe visiteuse se termine. Dans un tel cas, lors de son retour en offensive, l'équipe receveuse sera limitée à une partie nulle. Les barèmes de cette règle ne peuvent être dépassés même lors d'un coup de circuit à l'extérieur du terrain.

3.03 DIFFÉRENCE DE POINTAGE

(3.03a) Si une différence de dix (10) points existe entre les deux (2) équipes et que la partie est réglementaire, la partie cessera une fois la manche complétée. Après trois manches et demie (3 ½) quand l'équipe **receveuse** est en avance ou de quatre (4) manches quand l'équipe visiteuse est en avance.

3.04 FIN DU JEU APRÈS UN COUP FRAPPÉ

(3.04a) Lors d'un coup frappé, 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 : Compte tenu des caractéristiques physiques distinctives des différents terrains, l'entraîneur-chef de l'équipe receveur devra informer l'entraîneur adverse et les officiels de la délimitation de la zone d'avant-champ au début de la partie. Cette délimitation ne pourra excéder un rayon de 60 pieds de la plaque de lanceur atome.

3. Règlements de jeu Atome classe A (suite)

Un seul but supplémentaire peut être pris sur une erreur. Les coureurs peuvent se rendre uniquement au prochain but qu'ils tentent d'obtenir, à leur risque lorsque la balle est maîtrisée à l'avant-champ. Un retrait peut être complété sur le jeu. Dans tous les cas de balle hors limites, il ne sera pas permis de faire avancer les coureurs.

Exemple 1 : Balle frappée au joueur de 3^e but qui relaie hors-cible au 1^{er} but. La balle roule jusqu'à la clôture. Les coureurs peuvent se rendre au prochain but à leurs risques.

Exemple 2 Aucun coureur sur les buts. Coup sûr au champ. Le voltigeur relaie la balle à l'intercepteur positionné à ce moment au champ qui relaie ensuite hors-cible vers le 2^e but. Le frappeur-coureur peut se rendre au 3^e but à ses risques.

Exemple 3 : Coureur au 1^{er} but. Le frappeur cogne la balle dans le champ. Le voltigeur relaie au joueur d'arrêt-court qui agit à titre d'intercepteur à l'avant-champ. Lorsque le joueur d'arrêt-court est en possession de la balle, le coureur du 1^{er} but contourne le 2^e but et le frappeur-coureur contourne le 1^{er} but. C1 pourra atteindre le 3^e but à ses risques et le frappeur pourrait se rendre au 2^e but à ses risques.

Exemple 4 : Balle frappée au champ extérieur. Le voltigeur relaie à l'avant-champ au joueur de 2^e but qui tente ensuite de retirer le frappeur-coureur au 2^e but mais il relaie hors-cible. Le frappeur-coureur ne peut avancer au 3^e but dans ce cas.

Note: 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

3.05 ALIGNEMENT DÉFENSIF

(3.05a) Un maximum de neuf (9) joueurs peuvent se retrouver en défensive.

(3.05b) Chaque équipe doit obligatoirement placer un joueur défensif aux positions de lanceur et de receveur. Un seul joueur est placé derrière le lance-balles pour jouer le rôle défensif du lanceur. Il doit avoir un (1) pied placé à l'intérieur du cercle du lanceur. Il doit aussi porter un casque protecteur à deux (2) oreilles.

(3.05c) Aucun joueur ne peut se retrouver devant ou à égalité avec le lance-balles.

(3.05d) Le baladage (changement de position) est permis à chaque manche et pendant la demi-manche. Le receveur ne peut être changé pendant une demi-manche sauf pour une blessure.

(3.05e) Un rayon de quinze (15) pieds à partir de la pointe du marbre doit être tracé pour délimiter une zone supplémentaire de fausses balles.

(3.05f) **Durant la saison régulière seulement**, il est recommandé qu'un (1) ou deux (2) entraîneur(s) se placent sur le terrain du champ extérieur, pour guider les joueurs à la défensive. Ils ne devront jamais causer d'obstruction. Ces entraîneurs seront retirés en tournoi de qualification des championnats régionaux (séries de fin de saison).

3.06 OFFENSIVE

(3.06a) Tous les joueurs reçoivent un maximum de cinq (5) lancers. À partir du cinquième lancer, une fausse balle ne peut être considérée comme un retrait. L'arbitre tient compte des prises sur élan. Aucun but sur balles.

(3.06b) L'arbitre peut selon son jugement, déclarer un lancer raté par le lance-balles si celui-ci est à l'extérieur de la zone des prises. Si le frappeur est atteint, ce lancer sera déclaré erratique et ne sera pas comptabilisé.

(3.06c) L'arbitre devra annoncer, au frappeur, son dernier lancer.

(3.06d) Des ajustements au lance-balles, pendant une demi manche, seront effectués seulement si l'arbitre le juge nécessaire ou au début d'une nouvelle manche.

(3.06e) S'il y a bris du lance-balles, le reste de la partie sera disputée avec l'aide d'un entraîneur lanceur membre de l'équipe.

(3.06f) Vitesse du lance-balles: Lorsqu'un lance-balles à roulette est utilisé, la vitesse doit être réglée entre 37 et 39 MPH. Lorsqu'un lance-balles à propulsion (type Zooka) ou mécanique (type catapulte) est utilisé, la vitesse affichée doit être entre 42 et 44 MPH.

3.07 ÉQUITÉ DE JEU

(3.07a) Aucun joueur ne pourra passer une deuxième demi manche défensive au banc tant et aussi longtemps que tous les autres joueurs n'y auront été.

3.08 PARITÉ DE JEU

(3.08a) Joueur de calibre supérieur : Si un joueur est vraiment trop dominant (*vraiment trop fort pour sa classe*), la ligue se réserve le droit de l'obliger à être surclassé.

4. Règlements de jeu Atome classe B

Les règlements ci-dessous sont applicables seulement pour vos parties dans la ligue L.B.A.V.R.

Lors de vos parties en tournoi ou championnat régional ou provincial, ce sont les règlements du livre de régie de Baseball Québec qui s'appliqueront.

4.00 DIMENSIONS DE TERRAIN

(4.00a) La distance entre les buts est de soixante (60) pieds.

(4.00b) La distance entre la pointe du marbre et le côté avant de la plaque du lanceur est de quarante-quatre (44) pieds.

(4.00c) Un cercle de dix-huit (18) pieds de diamètre doit être tracé pour identifier le monticule du lanceur.

(4.00d) Un rayon de quinze (15) pieds à partir de la pointe du marbre doit être tracé pour délimiter une zone supplémentaire de fausses balles.

(4.00e) Un rayon de cent vingt (120) pieds à partir de la pointe du marbre doit être tracé pour faire office de clôture.

4.01 DURÉE DES PARTIES

(4.01a) Six (6) manches à finir, toutefois, aucune manche ne débutera après quatre-vingt-dix (90) minutes de l'heure cédulée. Toute manche ayant débutée devra se jouer au complet, sans limite de temps (à moins de couvre-feu signalé par le gérant de l'équipe receveuse avant le début de la partie).

4.02 PARTIE RÉGLEMENTAIRE

(4.02a) Durant la saison, les parties ne sont pas à finir. En cas de pluie, un minimum de quatre (4) manches complètes est obligatoire pour qu'une partie soit réglementaire. Si la limite de temps est atteinte, la partie sera réglementaire, peu importe le nombre de manches jouées. Possibilité de partie nulle.

4.03 DÉFENSIVE

(4.03a) Un maximum de six (6) joueurs peuvent se retrouver en défensive. Il n'y a pas de joueur à la position de receveur.

(4.03b) Un seul joueur est placé derrière le lance-balles pour jouer le rôle défensif du lanceur. Il doit avoir un (1) pied placé à l'intérieur du cercle du lanceur. Il doit aussi porter un casque protecteur à deux (2) oreilles.

(4.03c) Aucun joueur ne peut se retrouver devant ou à égalité avec le lance-balles.

(4.03d) Au moment où le lanceur s'élance, tous les joueurs doivent être sur la surface délimitant le champ intérieur.

(4.03e) On permet la présence d'un (1) entraîneur sur le terrain, ce dernier étant placé derrière les joueurs en défensive.

Si l'entraîneur est atteint par une balle frappée ou un relais, la balle demeure en jeu.

4.04 OFFENSIVE

(4.04a) Six (6) frappeurs de l'équipe offensive se présentent au bâton dans le cours d'une demi manche, sans égard au nombre de retraits effectué dans cette même demi manche. Une demi-manche offensive se termine lorsque les six (6) frappeurs se sont présentés au bâton. Aux fins du mode de pointage, on considère qu'il y a deux (2) retraits lorsque le sixième (6^{ème}) frappeur de la manche s'amène au bâton.

(4.04b) La règle du retrait sur trois (3) prises n'est pas en application. Tous les joueurs reçoivent un maximum de trois (3) lancers à partir du lance-balles. À partir du troisième (3^{ème}) lancer, toute fausse-balle entraînera un (1) autre lancer à partir du lance-balles. Si le joueur n'a pu mettre la balle en jeu au terme de sa présence, il s'élance à partir d'un t-ball jusqu'à ce que la balle soit frappée en jeu. Il ne peut se rendre au-delà du premier but. Dans un tel cas, les coureurs sont limités à un seul but.

(4.04c) Aucun retrait ne peut être effectué au marbre, point automatique.

(4.04d) L'arbitre peut selon son jugement, déclarer un lancer raté par le lance-balles si celui-ci est à l'extérieur de la zone des prises. Si le frappeur est atteint, ce lancer sera déclaré erratique et ne sera pas comptabilisé.

(4.04e) Une balle frappée au-delà de la ligne des cent vingt (120) pieds sans toucher le sol au préalable sera considérée comme un circuit. Si la balle touche le sol et franchit par après la ligne des cent vingt (120) pieds, ce sera alors un double automatique.

4. Règlements de jeu Atome classe B (suite)

(4.04f) Des ajustements au lance-balles, pendant une demi-manche, seront effectués seulement si l'arbitre les jugent nécessaires ou au début d'une nouvelle manche.

(4.04g) S'il y a bris du lance-balles, le reste de la partie sera disputée avec l'aide d'un entraîneur lanceur membre de l'équipe.

(4.04h) Vitesse du lance-balles: Lorsqu'un lance-balles à roulette est utilisé, la vitesse doit être réglée entre 32 et 34 MPH. Lorsqu'un lance-balles à propulsion (type Zooka) ou mécanique (type catapulte) est utilisé, la vitesse affichée doit être entre 37 et 39 MPH.

(4.04i) Si l'opérateur ou le lance-balles est atteint par une balle frappée, la balle est déclarée morte et on accorde le premier but au frappeur. Les coureurs avancent s'ils sont forcés.

(4.04j) Un entraîneur de l'équipe offensive doit prendre place de biais avec le marbre pour récupérer les balles passées provenant du lance-balles. Il peut alors conseiller le frappeur, installer le t-ball et retourner les balles à l'entraîneur lanceur après la présence au bâton du frappeur.

4.05 DIFFÉRENCE DE POINTAGE

(4.05a) Si une différence de dix (10) points existe entre les deux (2) équipes et que la partie est réglementaire, la partie cessera.

4.06 FIN DU JEU APRÈS UN COUP FRAPPÉ

(4.06a) Lors d'un coup frappé provenant du lance-balle, on détermine l'avance des coureurs au moment qu'un joueur défensif 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 : Compte tenu des caractéristiques physiques distinctives des différents terrains, l'entraîneur-chef de l'équipe receveur devra informer l'entraîneur adverse et les officiels de la délimitation de la zone d'avant-champ au début de la partie. Cette délimitation ne pourra excéder un rayon de 60 pieds de la plaque de lanceur atome.

Les coureurs peuvent se rendre uniquement au prochain but qu'ils tentent d'obtenir, à leur risque. Un retrait peut être complété. Lorsque le t-ball est utilisé, le frappeur et les coureurs sont limités à un (1) seul but. Dans tous les cas d'erreur commise par la défensive ou de balle hors limite, il ne sera pas permis de faire avancer les coureurs.

4.07 ÉQUITÉ DE JEU

(4.07a) Aucun joueur ne pourra passer une deuxième demi-manche défensive au banc tant et aussi longtemps que tous les autres joueurs n'y auront été.

4.08 PARITÉ DE JEU

(4.08a) **Joueur de calibre supérieur :**

Si un joueur est vraiment trop dominant (*vraiment trop fort pour sa classe*), la ligue se réserve le droit de l'obliger à être surclassé.

4.09 PRÉCISIONS SUR CERTAINS RÈGLEMENTS

Tenant compte que l'**intention** est d'obtenir des balles frappées :

(4.09a) Un entraîneur peut accompagner son joueur pour l'assister dans son positionnement au bâton.

4.09b) Lancer erratique : (Lancer qui touche le frappeur, qui rebondit devant le marbre, qui est trop loin du marbre, complètement hors de la zone des prises, etc.).

Le lancer erratique est annulé et n'est pas pris en compte par l'arbitre, **peu importe s'il y a eu élan ou contact avec la balle**, et aucune avance des coureurs n'est permise.

(4.09c) Les entraîneurs impliqués doivent être en accord avec la vitesse de la machine utilisée s'il y a quelques problèmes techniques

(4.09d) Le coureur doit garder son but jusqu'à ce que la balle soit frappée. Par contre, si un jeune lâche son but entre les lancers ou file au but suivant, on ne le retire pas, on le retourne juste à son but.

5. Règlements de jeu Moustique

Les règlements ci-dessous sont applicables seulement pour vos parties dans la ligue L.B.A.V.R.

Lors de vos parties en tournoi ou championnat régional ou provincial, ce sont les règlements du livre de régie de Baseball Québec qui s'appliqueront.

5.00 DURÉE DES PARTIES

(5.00a) Six (6) manches maximum. La sixième manche ou toute manche qui débute **soixante-quinze (75) minutes**-(1h15) après le début d'une partie est déclarée dernière manche et cette manche est ouverte. La partie est terminée après cette manche.

Aucune manche ne débutera après quatre-vingt-dix (90) minutes-(1h30) de l'heure cédulée.

C'est le chrono du marqueur qui est officiel.

N.B. : L'heure correspond à l'instant où le 3^e retrait de la fin de la manche est enregistré.

EXEMPLE

Heure du début de la partie	Heure du début de la dernière manche, (manche ouverte)	Aucune manche ne peut débuter après :
18h15	19h30	19h45
18h30	19h45	20h00
18h45	20h00	20h15
19h00	20h15	20h30

(5.00b) Pour **jouer plus de manches** sans augmenter le temps des parties :

Lorsqu'il n'y a pas de coureurs sur les buts, les entraîneurs ne peuvent pas faire de signaux au frappeur.

Sanction : Après un premier avertissement de l'arbitre, expulsion de l'entraîneur responsable de l'équipe.

Lorsque leur équipe est en avance par 5 points, les entraîneurs ne peuvent pas faire de signaux au frappeur.

Sanction : Après un premier avertissement de l'arbitre, expulsion de l'entraîneur responsable de l'équipe.

5.01 PARTIE RÉGLEMENTAIRE

(5.01a) Durant la saison, les parties ne sont pas à finir. En cas de pluie, un minimum de trois manches et demie (3 ½) quand l'équipe receveuse est en avance ou de quatre (4) manches quand l'équipe visiteuse est en avance est obligatoire pour qu'une partie soit valide. Si la limite de temps est atteinte, la partie sera valide, peu importe le nombre de manches jouées. Possibilité de partie nulle.

5.02 MAXIMUM DE POINTS PAR MANCHE MOUSTIQUE A

(5.02a) Pour toutes les demi manches **MOUSTIQUE A**, quatre (4) points comptés mettront fin à la demi manche ou trois (3) retraits.

(5.02b) Lors de **manche ouverte**, l'équipe visiteuse peut prendre une avance maximum de dix (10) points, une fois cette limite atteinte, la demi-manche offensive de l'équipe visiteuse se termine. Dans un tel cas, lors de son retour en offensive, l'équipe receveuse sera limitée à une partie nulle. **Les barèmes de cette règle ne peuvent être dépassés même lors d'un coup de circuit à l'extérieur du terrain.**

5. Règlements de jeu Moustique (suite)

5.03 DIFFÉRENCE DE POINTAGE

(5.03a) Si une différence de dix (10) points existe entre les deux (2) équipes et que la partie est réglementaire, la partie cessera. Après trois manches et demie (3 ½) quand l'équipe receveuse est en avance ou de quatre (4) manches quand l'équipe visiteuse est en avance.

5.04 LANCEUR

(5.04a) VISITES

Un entraîneur qui rend visite à un lanceur pour la deuxième fois dans la même manche doit changer ce lanceur.

(5.04b) 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.

(5.04c) RESTRICTIONS

- Un joueur ne peut lancer trois (3) journées consécutives.
- Une balle lancée dans une manche compte pour une manche lancée.

(5.04d) NOMBRE DE MANCHES / LANCERS PAR PARTIE

Dans une journée, un lanceur ne peut lancer plus d'une (1) manche avant le 16 juin et il peut lancer un maximum de deux (2) manches à compter du 16 juin. Un lanceur ne pourra lancer dans plus de 4 manches au cours d'une période de 7 jours

L'entraîneur de l'équipe doit voir au respect de la réglementation. Les sanctions peuvent être appliquées en tout temps par une personne en autorité. Les sanctions suivantes sont applicables :

- Première infraction : L'entraîneur-chef est suspendu pour une (1) partie cédulée et jouée.
- Deuxième infraction : L'entraîneur-chef est suspendu pour trois (3) parties cédulées et jouées.
- Troisième infraction : L'entraîneur-chef est suspendu indéfiniment et son cas est référé au comité de discipline de la ligue.

5.05 JOUEUR DOMINANT

5.05 a) Lanceur de calibre supérieur :

Si un **lanceur est vraiment trop dominant** (*vraiment trop fort pour sa classe*), **la ligue se réserve le droit** de baisser le nombre de manches lancées permis par ce joueur, et ce, jusqu'à zéro pour cent (0 %), ou de l'obliger à être surclassé.

5.05 b) Joueur de calibre supérieur (autre que lanceur) :

Si un **joueur est vraiment trop dominant** (*vraiment trop fort pour sa classe*), **la ligue se réserve le droit** de l'obliger à être surclassé.

5.06 ATTEINDRE LE BUT SUIVANT AVEC UNE AVANCE DE 5 POINTS (MOUSTIQUE A)

Dans la catégorie moustique A, si une équipe détient une avance de 5 points ou plus dans la partie, les coureurs peuvent atteindre le but suivant seulement sur une balle frappée ou s'ils sont forcés d'avancer (balle hors-limites). Les coureurs fautifs sont retournés à leur but.

5.07 RÈGLES DE JEU SPÉCIALES DIVISION MOUSTIQUE CLASSE B

(5.07a) Aucun but sur balles n'est alloué. Après quatre (4) balles, l'arbitre met un T-Ball à la plaque et le frappeur pourra prendre deux élan pour mettre la balle en jeu. Lorsque le T-Ball est utilisé, le frappeur est limité à 2 buts et les autres coureurs n'ont pas de restrictions. Le joueur à la position défensive de lanceur doit avoir un pied sur la plaque du lanceur alors que le receveur doit demeurer à sa position derrière le marbre. Pour être considérée en jeu, la balle frappée avec le T-Ball doit traverser le demi-cercle de 10 pieds tracé devant le marbre.

- Une fausse balle frappée à partir du T-Ball constitue un élan du frappeur et met fin à sa présence au bâton s'il s'agit de son 2eme élan.

- Le frappeur devra prendre place dans la boîte des frappeurs en ayant les pieds perpendiculaires (ou alignés) à la plaque de lanceur. L'arbitre pourra faire reprendre l'élan d'un joueur s'il juge que ce dernier, sous l'influence de son entraîneur, a positionné ses pieds dans le but de frapper volontairement une balle vers le 3eme but. Si l'arbitre estime que l'entraîneur a influencé le frappeur, il pourra lui donner un avertissement pour son inconduite et il pourra l'expulser à la seconde offense.

(5.07b) Le coureur du troisième (3^{ème}) but 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.

5.08 ÉQUITÉ DE JEU

Aucun joueur ne pourra passer une deuxième demi manche défensive au banc tant et aussi longtemps que tous les autres joueurs n'y auront été.

5.09 RÈGLES DE JEU SPÉCIALES MOUSTIQUE CLASSE B (Suite)

ENTRAINEUR-RECEVEUR MOUSTIQUE B

Pour la catégorie moustique B seulement, un entraîneur pourra se positionner derrière l'arbitre pour retourner les balles au lanceur.

6. Règlements de jeu Pee wee

Les règlements ci-dessous sont applicables seulement pour vos parties dans la ligue L.B.A.V.R.

Lors de vos parties en tournoi ou championnat régional ou provincial, ce sont les règlements du livre de régie de Baseball Québec qui s'appliqueront.

6.00 DURÉE DES PARTIES

(6.00a) Six (6) manches maximum. La sixième manche ou toute manche qui débute **quatre-vingt-dix (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.

Aucune manche ne débutera après cent cinq (105) minutes- (1h45) **de l'heure cédulée.**

C'est le chrono du marqueur qui est officiel.

N.B. : L'heure correspond à l'instant où le 3^e retrait de la fin de la manche est enregistré.

EXEMPLE

Heure du début de la partie	Heure du début de la dernière manche, (manche ouverte)	Aucune manche ne peut débuter après :
18h15	19h45	20h00
18h30	20h00	20h15
18h45	20h15	20h30
19h00	20h30	20h45

6.01 PARTIE RÉGLEMENTAIRE

(6.01a) Durant la saison, les parties ne sont pas à finir. En cas de pluie, un minimum de trois manches et demie (3 ½) quand l'équipe receveuse est en avance ou de quatre (4) manches quand l'équipe visiteuse est en avance est obligatoire pour qu'une partie soit valide. Si la limite de temps est atteinte, la partie sera valide, peu importe le nombre de manches jouées. Possibilité de partie nulle.

6.02 MAXIMUM DE POINTS PAR MANCHE

(6.02a) Pour toutes les demi manches, cinq (5) points comptés mettront fin à la demi manche ou trois (3) retraits.

(6.02b) Lors de **manche ouverte**, l'équipe visiteuse peut prendre une avance maximum de dix (10) points, une fois cette limite atteinte, la demi-manche offensive de l'équipe visiteuse se termine. Dans un tel cas, lors de son retour en offensive, l'équipe receveuse sera limitée à une partie nulle. Les barèmes de cette règle ne peuvent être dépassés même lors d'un coup de circuit à l'extérieur du terrain.

6.03 DIFFÉRENCE DE POINTAGE

(6.03a) Si une différence de dix (10) points existe entre les deux (2) équipes et que la partie est réglementaire, la partie cessera. Après trois manches et demie (3 ½) quand l'équipe receveuse est en avance ou de quatre (4) manches quand l'équipe visiteuse est en avance.

6.04 LANCEUR

(6.04a) VISITES

Un entraîneur qui rend visite à un lanceur pour la deuxième fois dans la même manche doit changer ce lanceur.

(6.04b) 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.

(6.04c) RESTRICTIONS

- Un joueur ne peut lancer trois (3) journées consécutives.
- Une balle lancée dans une manche compte pour une manche lancée.

6. Règlements de jeu Peewee (Suite)

6.04 LANCEUR

(6.04d) NOMBRE DE MANCHES / LANCERS PAR PARTIE

Dans une journée, les lanceurs peuvent lancer un maximum de deux (2) manches. Un lanceur ne pourra lancer dans plus de cinq (5) manches au cours d'une période de 7 jours.

L'entraîneur de l'équipe doit voir au respect de la réglementation. Les sanctions peuvent être appliquées en tout temps par une personne en autorité. Les sanctions suivantes sont applicables :

- Première infraction : L'entraîneur-chef est suspendu pour une (1) partie cédulée et jouée.
- Deuxième infraction : L'entraîneur-chef est suspendu pour trois (3) parties cédulées et jouées.
- Troisième infraction : L'entraîneur-chef est suspendu indéfiniment et son cas est référé au comité de discipline de la ligue.

6.05 ÉQUITÉ DE JEU

(6.05a) Aucun joueur ne pourra passer une deuxième demi manche défensive au banc tant et aussi longtemps que tous les autres joueurs n'y auront été.

6.06 PARITÉ DE JEU

(6.06a) **Lanceur de calibre supérieur :**

Si un **lanceur est vraiment trop dominant** (*vraiment trop fort pour sa classe*), **la ligue se réserve le droit** de baisser le nombre de manches lancées permis par ce joueur, et ce, jusqu'à zéro pour cent (0 %), ou de l'obliger à être surclassé.

(6.06b) **Joueur de calibre supérieur** (autre que lanceur) :

Si un **joueur est vraiment trop dominant** (*vraiment trop fort pour sa classe*), **la ligue se réserve le droit** de l'obliger à être surclassé.

6.07 ATTEINDRE LE BUT SUIVANT AVEC UNE AVANCE DE 5 POINTS

PEEWEE B : Si une équipe détient une avance de 5 points ou plus dans la partie, les coureurs peuvent atteindre le but suivant seulement sur une balle frappée ou s'ils sont forcés d'avancer (balle hors-limites). Les coureurs fautifs sont retournés à leur but.

PEEWEE A : Si une équipe détient une avance de 5 points ou plus dans une partie, les coureurs peuvent atteindre le but suivant seulement sur une balle frappée ou s'ils sont forcés d'avancer (feinte irrégulière ou balle hors limites). Le coureur le plus près du marbre sera retiré et les autres coureurs devront retourner au but précédent.

7. Règlements de jeu Bantam

Les règlements ci-dessous sont applicables seulement pour vos parties dans la ligue L.B.A.V.R.

Lors de vos parties en tournoi ou championnat régional ou provincial, ce sont les règlements du livre de régie de Baseball Québec qui s'appliqueront.

7.00 DURÉE DES PARTIES

(7.00a) Sept (7) manches maximum. La septième manche ou toute manche qui débute **cent cinq (105) minutes**-(1h45) après le début d'une partie est déclarée dernière manche et cette manche est ouverte. La partie est terminée après cette manche.

Aucune manche ne débutera après cent vingt (120) minutes- (2h00) de l'heure cédulée.

C'est le chrono du marqueur qui est officiel.

N.B. : L'heure correspond à l'instant où le 3^e retrait de la fin de la manche est enregistré

EXEMPLE

Heure du début de la partie	Heure du début de la dernière manche, (manche ouverte)	Aucune manche ne peut débuter après :
18h15	20h00	20h15
18h30	20h15	20h30
18h45	20h30	20h45
19h00	20h45	21h00

7.01 PARTIE RÉGLEMENTAIRE

(7.01a) Durant la saison, les parties ne sont pas à finir. En cas de pluie, un minimum de quatre manches et demie (4 ½) quand l'équipe receveuse est en avance ou de cinq (5) manches quand l'équipe visiteuse est en avance est obligatoire pour qu'une partie soit valide. Si la limite de temps est atteinte, la partie sera valide, peu importe le nombre de manches jouées. Possibilité de partie nulle.

7.02 MAXIMUM DE POINTS PAR MANCHE

(7.02a) Pour toutes les demi manches, cinq (5) points comptés mettront fin à la demi manche ou trois (3) retraits.

(7.02b) **Lors de manche ouverte**, l'équipe visiteuse peut prendre une avance maximum de dix (10) points, une fois cette limite atteinte, la demi-manche offensive de l'équipe visiteuse se termine. Dans un tel cas, lors de son retour en offensive, l'équipe receveuse sera limitée à une partie nulle. Les barèmes de cette règle ne peuvent être dépassés même lors d'un coup de circuit à l'extérieur du terrain.

7.03 DIFFÉRENCE DE POINTAGE

(7.03a) Si une différence de dix (10) points existe entre les deux (2) équipes et que la partie est réglementaire, la partie cessera. Après quatre manches et demie (4 ½) quand l'équipe receveuse est en avance ou de cinq (5) manches quand l'équipe visiteuse est en avance.

7.04 LANCEUR

(7.04a) VISITES

Un entraîneur qui rend visite à un lanceur pour la deuxième fois dans la même manche doit changer ce lanceur.

(7.04b) 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.

(7.04c) RESTRICTIONS

- Un joueur ne peut lancer trois (3) journées consécutives.
- Une balle lancée dans une manche compte pour une manche lancée.

7. Règlements de jeu Bantam (suite)

(7.04d) NOMBRE DE MANCHES / LANCERS PAR PARTIE

Dans une journée, les lanceurs peuvent lancer un maximum de trois (3) manches. Un lanceur ne pourra lancer dans plus de 6 manches au cours d'une période de 7 jours.

L'entraîneur de l'équipe doit voir au respect de la réglementation. Les sanctions peuvent être appliquées en tout temps par une personne en autorité. Les sanctions suivantes sont applicables :

- Première infraction : L'entraîneur-chef est suspendu pour une (1) partie cédulée et jouée.
- Deuxième infraction : L'entraîneur-chef est suspendu pour trois (3) parties cédulées et jouées.
- Troisième infraction : L'entraîneur-chef est suspendu indéfiniment et son cas est référé au comité de discipline de la ligue.

7.05 ÉQUITÉ DE JEU

(7.05a) Aucun joueur ne pourra passer une deuxième demi manche défensive au banc tant et aussi longtemps que tous les autres joueurs n'y auront été.

7.06 PARITÉ DE JEU

(7.06a) **Lanceur de calibre supérieur :**

Si un **lanceur est vraiment trop dominant** (*vraiment trop fort pour sa classe*), **la ligue se réserve le droit** de baisser le nombre de manches lancées permis par ce joueur, et ce, jusqu'à zéro pour cent (0 %), ou de l'obliger à être surclassé.

(7.06b) **Joueur de calibre supérieur** (autre que lanceur) :

Si un **joueur est vraiment trop dominant** (*vraiment trop fort pour sa classe*), **la ligue se réserve le droit** de l'obliger à être surclassé.

7.07 ATTEINDRE LE BUT SUIVANT AVEC UNE AVANCE DE 5 POINTS

Si une équipe détient une avance de 5 points ou plus dans une partie, les coureurs peuvent atteindre le but suivant seulement sur une balle frappée ou s'ils sont forcés d'avancer (feinte irrégulière ou balle hors limites). Le coureur le plus près du marbre sera retiré s'il atteint le but suivant et les autres coureurs devront retourner au but précédent.

8. Règlements de jeu Midget

Les règlements ci-dessous sont applicables seulement pour vos parties dans la ligue L.B.A.V.R.

Lors de vos parties en tournoi ou championnat régional ou provincial, ce sont les règlements du livre de régie de Baseball Québec qui s'appliqueront.

8.00 DURÉE DES PARTIES

(8.00a) Sept (7) manches maximum. La septième manche ou toute manche qui débute **cent trente-cinq (135) minutes**-(2h15) après le début d'une partie est déclarée dernière manche et cette manche est ouverte. La partie est terminée après cette manche.

Aucune manche ne débutera après cent cinquante (150) minutes-(2h30) de l'heure cédulée.

C'est le chrono du marqueur qui est officiel.

N.B. : L'heure correspond à l'instant où le 3^e retrait de la fin de la manche est enregistré

EXEMPLE

Heure du début de la partie	Heure du début de la dernière manche.(manche ouverte)	Aucune manche ne peut débuter après :
18h15	20h30	20h45
18h30	20h45	21h00
18h45	21h00	21h15
19h00	21h15	21h30

8.01 PARTIE RÉGLEMENTAIRE

(8.01a) Durant la saison, les parties ne sont pas à finir. En cas de pluie, un minimum de quatre manches et demie (4 ½) quand l'équipe receveuse est en avance ou de cinq (5) manches quand l'équipe visiteuse est en avance est obligatoire pour qu'une partie soit valide. Si la limite de temps est atteinte, la partie sera valide, peu importe le nombre de manches jouées. Possibilité de partie nulle.

8.02 MAXIMUM DE POINTS PAR MANCHE

(8.02a) Pour toutes les demi manches, cinq (5) points comptés mettront fin à la demi manche ou trois (3) retraits.

(8.02b) Lors de **manche ouverte**, l'équipe visiteuse peut prendre une avance maximum de dix (10) points, une fois cette limite atteinte, la demi-manche offensive de l'équipe visiteuse se termine. Dans un tel cas, lors de son retour en offensive, l'équipe receveuse sera limitée à une partie nulle. Les barèmes de cette règle ne peuvent être dépassés même lors d'un coup de circuit à l'extérieur du terrain.

8.03 DIFFÉRENCE DE POINTAGE

(8.03a) Si une différence de dix (10) points existe entre les deux (2) équipes et que la partie est réglementaire, la partie cessera. Après quatre manches et demie (4 ½) quand l'équipe receveuse est en avance ou de cinq (5) manches quand l'équipe visiteuse est en avance.

8.04 LANCEUR

(8.04a) VISITES

Un entraîneur qui rend visite à un lanceur pour la deuxième fois dans la même manche doit changer ce lanceur.

(8.04b) 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.

Règlements de jeu Midget (suite)

(8.04 c) RESTRICTIONS

- Un joueur ne peut lancer trois (3) journées consécutives.
- Une balle lancée dans une manche compte pour une manche lancée.

(8.04d) NOMBRE DE MANCHES / LANCERS PAR PARTIE

Dans une journée, les lanceurs peuvent lancer un maximum de quatre (4) manches. Un lanceur ne pourra lancer dans plus de sept (7) manches au cours d'une période de 7 jours.

(8.04f) L'entraîneur de l'équipe doit voir au respect de la réglementation. Les sanctions peuvent être appliquées en tout temps par une personne en autorité. Les sanctions suivantes sont applicables :

- Première infraction : L'entraîneur-chef est suspendu pour une (1) partie cédulée et jouée.
- Deuxième infraction : L'entraîneur-chef est suspendu pour trois (3) parties cédulées et jouées.
- Troisième infraction : L'entraîneur-chef est suspendu indéfiniment et son cas est référé au comité de discipline de la ligue.

8.05 ÉQUITÉ DE JEU

(8.05a) Aucun joueur ne pourra passer une deuxième demi manche défensive au banc tant et aussi longtemps que tous les autres joueurs n'y auront été.

8.06 PARITÉ DE JEU

(8.06a) **Lanceur de calibre supérieur :**

Si un **lanceur est vraiment trop dominant** (*vraiment trop fort pour sa classe*), **la ligue se réserve le droit** de baisser le nombre de manches lancées permis par ce joueur, et ce, jusqu'à zéro pour cent (0 %), ou de l'obliger à être surclassé.

(8.06b) **Joueur de calibre supérieur** (autre que lanceur) :

Si un **joueur est vraiment trop dominant** (*vraiment trop fort pour sa classe*), **la ligue se réserve le droit** de l'obliger à être surclassé.

8.07 ATTEINDRE LE BUT SUIVANT AVEC UNE AVANCE DE 5 POINTS

Si une équipe détient une avance de 5 points ou plus dans une partie, les coureurs peuvent atteindre le but suivant seulement sur une balle frappée ou s'ils sont forcés d'avancer (feinte irrégulière ou balle hors limites). Le coureur le plus près du marbre qui atteint le but suivant sera retiré et les autres coureurs devront retourner au but précédent.

9. Tournoi de qualification aux championnats régionaux

9.00 TOURNOI À LA RONDE

(9.00a) Les qualifications sont un tournoi à la ronde ou chaque équipe jouera 6 parties contre d'autres équipes de sa catégorie et de sa région. Il y aura un classement général qui déterminera les équipes participantes aux championnats Régionaux selon le bris

d'égalité (voir 9.04). Le nombre d'équipes participant aux championnats régionaux est déterminé annuellement par BQRSM et BQRRY. L'horaire des séries sera déterminé lors de la rencontre des Gouverneurs en juillet.

9.01 CÉDULES

(9.01a) La cédule du tournoi sera déterminée lors de la rencontre des gouverneurs en juillet.

(9.01b) Les équipes doivent se soumettre à la cédule, aucune substitution ne sera tolérée.

9.02 PARTIE SUSPENDUE

(9.02a) En cas de pluie, un délai de trente (30) minutes sera observé.

- Si la partie peut reprendre, **le délai ne sera pas comptabilisé dans le temps de la partie.**
- Si la partie ne peut reprendre et que le nombre de manches légales est atteint, la partie sera terminée.
- Si le nombre légal de manches n'est pas atteint, la partie sera à reprendre au complet.
- Si la partie est nulle, que le nombre de manches légales est atteint et qu'elle ne peut reprendre, la partie sera à compléter avec les manches et le temps déjà joués.
- La date de la reprise de la partie sera la première date disponible dans la cédule pour les deux équipes en autant qu'il y ait un terrain de disponible pour l'association de l'équipe receveuse.

9.03 PARTIE RÉGLEMENTAIRE

(9.03a) Les règles de jeu en séries sont les mêmes qu'en saison régulière à l'exception qu'il n'y a **pas de parties nulles** et qu'une manche ouverte doit être jouée sauf s'il y a un écart de 10 points ("mercy rule"). **Toute manche débutant après 1h30 de jeu dans les catégories atome A, moustique A et B, peewee A et B sera déclarée manche ouverte. Toute manche débutant après 1h45 de jeu dans les catégories bantam A et B et midget A et B sera déclarée manche ouverte.**

Les articles 3.02b, 5.02b, 6.02b, 7.02b et 8.02b **ne s'appliquent pas** durant le tournoi. **Cela veut donc dire que la manche ouverte continue même si un écart de 10 points survient pendant cette manche.**

(9.03b) Si des manches supplémentaires sont nécessaire, l'équipe au bâton débute la manche avec un coureur au deuxième but et un coureur au premier but et il n'y a pas de retrait. Les coureurs seront les derniers frappeurs de la manche précédente. Cette règle ne s'applique pas à la division Atome classe B. (voir règlement BQ).

9.04 BRIS D'ÉGALITÉ

(9.04a) À la fin du tournoi, s'il y a égalité entre deux (2) ou plusieurs équipes d'une même catégorie, l'égalité sera brisée comme suit :

1. Fiche entre les équipes impliquées. (si toutes les équipes se sont affrontées)
2. Moyenne de points accordés en défensive par manches jouées sur l'ensemble des matchs joués en séries.
3. Moyenne de points comptés en offensive par manches jouées sur l'ensemble des matchs joués en séries.
4. Partie suicide.

(9.04b) Si l'égalité implique plus de deux (2) équipes, 9.04a est appliqué jusqu'à ce qu'une équipe se démarque, cette équipe est alors qualifiée et on recommence le processus entre les équipes restantes en tenant compte des statistiques des équipes restantes seulement.

(9.04c) Lors d'une victoire par forfait, celle-ci est cumulée dans la colonne des victoires mais les points accordés et comptés n'entrent pas dans le calcul de la moyenne pour le bris d'égalité.

9. Tournoi de qualification aux championnats régionaux (suite)

9.05 ABSENCE À UNE PARTIE

(9.05a) L'équipe qui ne se présente pas à une partie se voit attribuer une défaite. Un 2^e forfait de la même équipe en séries entraînera l'élimination de ladite équipe et une victoire sera donnée automatiquement aux équipes qui devaient affronter cette équipe par la suite.

(9.05b) L'entraîneur se verra imposer une suspension automatique de cinq (5) parties.

9.06 MATÉRIEL REQUIS

(9.06a) L'association hôte devra:

- Fournir les terrains nécessaires au déroulement des séries de fin de saison.
- **S'assurer de la présence d'un superviseur de terrain si possible**
- Fournir les officiels (arbitres et marqueurs)
- Fournir les marquoirs (feuilles de matchs)
- Fournir les balles.

9.07 SUPERVISEUR DE TERRAIN

(9.07a) Un responsable de terrain devra être nommé pour chaque site. Ce superviseur doit:

- Être présent au terrain trente (30) minutes avant le début de la partie et être disponible en cas de problèmes, au besoin.
- Vérifier l'état du terrain avant le début de la partie.
- S'occuper des équipes avant la partie.
- Assister aux parties en tant que superviseur, ce qui signifie que le responsable doit connaître les règlements de baseball.
- Informer le comité de protêt s'il y a lieu.
- Recueillir les rapports d'expulsions et d'accidents s'il y a lieu et les faire parvenir à la ligue dans les vingt-quatre (24) heures.
- Recueillir les feuilles de pointage et d'alignements (copies blanches) et les remettre à la ligue au plus tard quatorze (14) jours après la fin du tournoi.

9.08 PROTÊT

(9.08a) L'équipe qui dépose le protêt doit en aviser l'arbitre et le marqueur au moment de l'infraction, avant que le jeu ne reprenne. La partie arrêtera et le temps de la partie sera arrêté. Un dépôt de 100\$ doit être remis au superviseur ou à l'arbitre. Une fois le dépôt en main, le superviseur ou l'arbitre, s'il n'y a pas de superviseur, contactera le VP Discipline ou le Président qui verra à former un comité de protêt immédiatement avec le VP de la catégorie. Une fois la décision rendue, la partie reprendra et le temps sera redémarré. Si le protêt est gagné par le plaignant, le montant de 100\$ lui sera remis immédiatement sinon, la somme sera remise à la L.B.A.V.R..

9.09 EXPULSION ET PERTE DE POINTS AU CLASSEMENT

9.09 a) Suite à une expulsion de joueur et/ou d'entraîneur, l'arbitre devra remplir le rapport d'expulsion en ligne dans les 24 heures suivant la partie. Une expulsion d'un entraîneur ou d'un joueur (bantam et midget) en séries entraînera la perte d'un point au classement.

9.09 b) Le non-respect des restrictions concernant le nombre de manches lancées dans une période de 7 jours ou dans une partie entraînera la perte d'un point au classement des séries pour l'équipe fautive.

9.10 RÈGLEMENTS DE TERRAIN

(9.10a) Les entraîneurs et les officiels de chaque partie devront être avisés des règlements de terrain avant le début de chaque partie.

10. Tableaux

Division	Atome		Moustique		Peewee		Bantam		Midget	
Classe	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B

Crampons métalliques	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Oui	Oui	Oui	Oui
Coussin double au 1er but	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Écart de 10 points	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Maximum de points par manche	4	N/A	4	3	5	5	5	5	5	5
Plaque de lanceur (pieds)	44'	44'	44'	44'	48'	48'	54'	54'	60'6"	60'6"
Marbre	17"	17"	17"	17"	17"	17"	17"	17"	17"	17"
Distance entre les buts (pieds)	60'	60'	60'	60'	70'	70'	80'	80'	90'	90'
Vitesse lance-balles roulette (mph)	37-39	32-34	N/A	N/A						
Vitesse lance-balles Zooka (mph) ou mécanique (catapulte)	42-44	37-39	N/A	N/A						
Joueurs minimum requis	7	5	8	8	8	8	8	8	8	8
Durée maximum (manches)	6	6	6	6	6	6	7	7	7	7
Partie réglementaire (manches)	3½	4	3½	3½	3½	3½	4½	4½	4½	4½
Avance sur les buts (écart)	Non	Non	Non	Non	Oui	Non	Oui	Oui	Oui	Oui
Vol de but	Non	Non	Oui	Non	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Chandelle intérieure	Non	Non	Non	Non	Oui	Non	Oui	Oui	Oui	Oui
Coup retenu	Non	Non	Non	Non	Oui	Non	Oui	Oui	Oui	Oui
But sur balles	Non	Non	Oui	Non	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
3ème prise échappée	N/A	N/A	Non	Non	Oui	Non	Oui	Oui	Oui	Oui
Feinte irrégulière	N/A	N/A	Non	Non	Oui	Non	Oui	Oui	Oui	Oui
Vol du marbre	Non	Non	Non	Non	Oui	Non	Oui	Oui	Oui	Oui
Lanceur maximum manches (x/y = avant 16 juin et après 16 juin)	N/A	N/A	1/2	1/2	2	2	3	3	4	4
Lanceur maximum manches/7 jours	N/A	N/A	4	4	5	5	6	6	7	7

INFO : PARENTS-JOUEURS

Les précisions suivantes ne sont pas des règlements de ligue mais sont des informations que la ligue transmettra à tous les parents et joueurs via leur association et le site web de la ligue L.B.A.V.R. Ces normes d'équité de jeu et de parité entre les équipes sont **très fortement recommandées** par la ligue. Les entraîneurs qui ne respecteront pas ces normes devront en répondre devant les parents de leur équipe et les dirigeants de leur association. La ligue pourrait se réserver le droit, s'il y a lieu, d'intervenir auprès de l'association concernée, à la suite de plaintes reçues. La ligue se réserve le droit de vérifier le tout à partir des feuilles de parties et cahier d'équipes et intervenir s'il y a lieu, auprès de l'association concernée, que la ligue ait reçu des plaintes ou non.

UTILISATION DE JOUEURS SUBSTITUTS (RÉSERVISTES)

Aucun joueur substitut de l'extérieur de l'association ne pourra être utilisé si un joueur de sa propre association est disponible.

BQ 62.6 Aucun joueur ne pourra être substitut s'il a une partie à jouer avec son équipe régulière à moins d'une entente entre les entraîneurs concernés.

Les joueurs substituts sont appelés à tour de rôle.

ÉQUITÉ DE JEU

Un joueur doit être inscrit sur l'alignement partant en défensive (lorsqu'il est présent), au minimum une partie sur deux.

La rotation des manches passées sur le banc doit être faite également entre tous les joueurs.

Un joueur ne devrait pas jouer à une même position en défensive plus de deux manches par partie. La **rotation** champ/avant-champ doit faire en sorte que chaque joueur joue obligatoirement au minimum une manche à l'avant-champ.