

LIGUE DE BASEBALL D'AUTOMNE MÉTROPOLITAINE

SAISON 2021



RÈGLES DE FONCTIONNEMENT ET RÈGLEMENTS SPÉCIAUX

La LBAM se veut une ligue ouverte qui allie participation, compétition et développement pour le plaisir des jeunes qui désirent poursuivre leur saison plus longtemps.

Ce document présente les règlements généraux et les règlements spéciaux en vigueur dans la LBAM pour la saison 2021. Les dirigeants des équipes métropolitaines ainsi que les entraîneurs sont invités à consulter le livre des règlements de baseball Québec. Pour les règles spéciales de jeu, veuillez consulter la section 200 qui porte sur les règles de jeu propre à chaque division. Les sections 200 et 300 ont préséance sur la section 100, sans toutefois en dénaturer le sport.

Auteurs	Version	Mise-à-jour
Alain Parent	6	9 août 2021

Table des matières

LBAM1	GÉNÉRALITÉS.....	3
LBAM2	COMPOSITION DES ÉQUIPES	4
LBAM3	LES JOUEURS	5
LBAM4	CODE VESTIMENTAIRE.....	6
LBAM5	DURÉE DES PARTIES.....	7
LBAM6	POINTAGE DES PARTIES JOUÉES.....	8
LBAM7	CODE D'ÉTHIQUE DES ENTRAÎNEURS	9
LBAM8	OFFICIELS	9
	SECTION 100 – DES RÈGLES NORMALES DE JEU	10
	SECTION 200 – DES RÈGLES SPÉCIALES DE JEU	10
	201 – Règles spéciales de jeu communes à toutes les divisions	10
	202 Règles spéciales de jeu pour la division 9U.....	11
	203 –Règles spéciales de jeu pour la division 11U.....	13
	15. Règles spéciales de jeu pour la division U13.....	14
	16. – Règles spéciales de jeu pour la division U15.....	15
	17. – Règles spéciales de jeu pour la division 18U.....	15
	SECTION 300 – ÉQUITÉ DE JEU	16
	RÉFÉRENCES :	19

LBAM1 GÉNÉRALITÉS

Ligue : La LBAM est une compagnie qui propose un service de ligue de baseball d'automne à la grande région de Montréal.

BQ et Assurance : La LBAM n'a aucune affiliation avec Baseball Québec, ni avec aucune de ses associations locales. Par conséquent, les joueurs, les entraîneurs et les parents qui assistent aux matchs ne sont pas couverts par les programmes d'assurance que Baseball Québec peut avoir mis en place.

Conditions d'admission : Pour jouer, une équipe doit fournir un terrain local éclairé disponible, de grandeur standard selon la catégorie jouée et préparer le terrain, soit ligne et buts avant le match.

Calendrier : Le calendrier est bâti dans le but de limiter dans une certaine mesure, les matchs pouvant entrer en conflit avec l'école et les entraînements de hockey. Il y a 14 matchs de saison régulière pour les catégories : d'atome à Midget. Il y a 7 matchs locaux en saison régulière. La saison d'automne débute dès la fin août pour les équipes disponibles jusqu'au tournoi de championnat de la mi-octobre. Chaque équipe a le devoir de jouer la saison au complet. Soit la saison régulière ET les séries.

Le calendrier officiel est celui en ligne sur le site <http://www.lbam.ca>. Il est requis, sauf condition particulière approuvée, de se conformer à ce calendrier préétabli. Il peut y avoir des ajustements d'heure, de parc et même de match. Il faut donc vérifier régulièrement si des changements sont prévus à vos matchs.

Frais de ligue à acquitter : Pour pouvoir participer à la LBAM, les équipes 9U, 11U et 13U doivent acquitter la somme de 500\$ et les équipes 15U et 18U la somme de 550\$. Notons qu'aucune partie ne peut être programmée avant l'acquittement des frais de ligue.

Autres dépenses : Les frais à prévoir par équipe pour la saison d'automne sont les suivants :

- a. Montant pour le paiement des officiels (arbitre au marbre et sur les buts ainsi que le marqueur (euse)) payable en liquide à chacun des matchs locaux de chaque équipe par catégorie. Les tarifs sont les mêmes que durant la saison pour votre région.
- b. Achat de 14 balles (au moins deux balles neuves par partie).

Pouvoir discrétionnaire : Les administrateurs de la ligue se réservent le droit de modifier légèrement les règles, sur l'éligibilité des joueurs au cas par cas, afin de permettre à une organisation d'avoir une équipe ou d'être de niveau plus acceptable.

Obligation de conserver les feuilles de partie : Les feuilles de partie doivent être conservées intactes par le personnel d'entraîneurs. Ces feuilles de match peuvent être demandées à tout moment par le registraire de la LBAM aux fins de vérification.

Partie annulée en raison de la pluie : Lorsqu'un match est annulé en raison de la pluie, dans la mesure du possible, on rejoue ces matchs. Dans plusieurs cas, ces matchs sont remis à une date ultérieure. Vous devez trouver un terrain d'entente avec le coach adverse pour jouer votre match, sinon votre match sera tout simplement annulé et vous aurez des matchs en moins à votre fiche pour la saison. Aucun argent ne vous sera remboursé pour ces matchs annulés et non repris.

Sécurité des joueurs : La sécurité des joueurs est notre priorité. Les responsables des équipes doivent s'assurer que le terrain est en état pour jouer. Un défaut à cette obligation peut entraîner la suspension des entraîneurs, voir même le retrait d'une équipe sans indemnité.

LBAM2 COMPOSITION DES ÉQUIPES

9U :

Les joueurs éligibles sont les joueurs nés en 2012-2014.

11U :

Les joueurs éligibles sont les joueurs nés en 2010-2012.

Les joueurs 11U AA, trois par équipe maximum au total. Les joueurs AA ont le droit de lancer à la première manche de chaque partie dans la saison régulière. Les joueurs AA n'ont pas le droit de lancer au tournoi de fin de saison.

13U :

Les joueurs éligibles sont les joueurs nés en 2008-2010.

Les joueurs 13U AA, trois par équipe maximum au total. Les joueurs AA ont le droit de lancer à la première manche de chaque partie dans la saison régulière. Les joueurs AA n'ont pas le droit de lancer au tournoi de fin de saison.

15U :

Les joueurs éligibles sont les joueurs locaux nés en 2006-2008.

Les joueurs 15U AA, trois par équipe maximum au total. Les joueurs AA ont le droit de lancer à la première manche de chaque partie dans la saison régulière. Les joueurs AA n'ont pas le droit de lancer au tournoi de fin de saison.

18U :

Les joueurs éligibles sont les joueurs locaux nés en 2003-2006.

Les joueurs 18U AAA, trois par équipe maximum au total. Les joueurs AAA ont le droit de lancer à la première manche de chaque partie dans la saison régulière. Les joueurs AAA n'ont pas le droit de lancer au tournoi de fin de saison.

LBAM3 LES JOUEURS

Liste de joueurs avant le début de la saison : Chaque équipe devra fournir la liste de ses joueurs et entraîneurs au registraire de la LBAM avant le début de la saison au courriel info@lbam.ca. Pour chacun des joueurs : la date de naissance, le nom de l'équipe, la catégorie et la plus haute classe jouée en 2021 doivent être indiqués.

Tout joueur qui répond aux critères peut être utilisé comme substitut (PE), même en dernière minute, mais il doit être ensuite ajouté à la liste de l'équipe... L'objectif est de jouer !

Séries – nombre minimal de partie : Pour participer au tournoi de fin de saison, un joueur devra avoir joué un minimum de 5 matchs en saison pour la même équipe.

Joueur d'une autre équipe : Un joueur faisant partie du cahier d'équipe régulière d'une équipe de la même catégorie, ne pourra agir en tant que PE d'une autre équipe dans cette même catégorie. Ni en saison, ni en séries.

Joueur remplaçant : Un PE qui cumule 5 parties pour une même équipe, devient automatiquement un joueur régulier de cette équipe. Il ne pourra alors être utilisé comme PE d'une autre équipe dans cette même catégorie.

Un PE qui n'a pas joué 5 parties pour la même équipe, pourra agir en tant que PE d'une autre équipe.

*** Dans le cas où une équipe est en manque de joueurs durant le tournoi, il est possible d'accepter un PE n'ayant pas joué 5 matchs avec cette équipe. Par contre, ce PE n'a pas le droit de lancer. Ce PE ne doit pas avoir un impact important au sein de l'équipe. C'est-à-dire :

- **9U:** 9U B ou A
- **11U:** 9U B ou A; 11U B
- **13U:** 11U B ou A; 13U B
- **15U:** 13U B ou A; 15U B ou A

18U: 15 U B ou A; 18U B ou A

Nombre de joueurs : Une équipe peut jouer à 8 joueurs minimum. Dans le cas où l'équipe est 7 ou moins, elle peut utiliser des joueurs substitués (PE), à la condition que ces joueurs aient le droit de jouer selon les règlements de la ligue (LBAM 2).

Manque de joueurs : Dans le cas où aucun substitut (PE) n'est trouvé, attendre un minimum de 15 minutes avant de commencer la partie. Après ces 15 minutes, l'équipe A (qui a le nombre minimum de joueurs requis), doit obligatoirement prêter à l'équipe B (qui manque des joueurs), un ou des joueurs défensifs afin de combler le minimum de 8 joueurs par équipe. Commencer la partie avec le ou les joueurs prêtés.

Il peut y avoir un maximum de 2 joueurs prêtés en tout. Le ou les joueurs prêtés jouent seulement en défensive pour l'équipe en défaut. Ils sont au choix de l'équipe qui n'a pas de joueurs manquants. Ils frappent seulement dans leur équipe d'origine. Tant que l'équipe en défaut n'a pas un minimum de 8 joueurs (réguliers ou PE) et qui n'est pas prêtée, il y a un retrait automatique, à la fin de l'ordre régulier des frappeurs. Maximum d'un retrait automatique par manche. Lorsque le retrait automatique est effectué, si une équipe s'est fait prêter plus d'un joueur, l'on revient au premier rang des frappeurs. Le match est valide et compte au classement. Une équipe peut utiliser ce privilège deux fois par saison maximum. Si la situation se produit dans un 3^e match ou plus, l'équipe qui manque de joueurs, perd par défaut.

La présente règle n'est pas applicable en tournoi ou en série.

LBAM4 CODE VESTIMENTAIRE

- Les équipes sont vêtues d'uniformes semblables et d'un standard acceptable. Tous les uniformes incluant ceux des entraîneurs et gérants doivent être semblables et numérotés, à moins de circonstance particulière.
- Tous les joueurs d'une équipe doivent revêtir des uniformes semblables en couleur.

- Tous les entraîneurs d'une équipe doivent porter minimalement la casquette de l'équipe. Idéalement, le même uniforme que celui des joueurs.
- Chaque équipe revêt en tout temps un uniforme unique et distinctif.
- La longueur des manches peut varier d'un joueur à l'autre, mais les deux manches du gilet de chaque joueur doivent être approximativement de la même longueur.
- En raison des conditions climatiques particulières en automne, le port de tuque, manteau, gant et/ou mitaine ainsi que les manches de compression sont permis.
- Si un lanceur utilise une manche de compression, celle-ci doit être de couleur uniforme et couvrir le bras, du poignet à la manche, sans voir la peau. Par contre, la MAIN du lanceur qui lance la balle au marbre doit obligatoirement être nue.
- Aucun protêt n'est accepté sur l'uniforme.
- Les arbitres doivent être en uniforme

LBAM5 DURÉE DES PARTIES

Pour la division 9U, toute manche qui débute 75 minutes (1h15) après le début d'une partie est déclarée « dernière manche » par l'arbitre et cette manche est ouverte. La partie est terminée après cette manche.

Pour les divisions 11U et 13U, les parties sont à finir (6 manches), à moins d'un écart de 10 points ne mettent un terme à la partie. Si la partie a lieu durant la semaine, les entraîneurs peuvent convenir avant la partie que celle-ci aura une durée de 90 minutes (1h30). Dans ce cas, toute manche qui débute 90 minutes (1h30) après le début d'une partie est déclarée « dernière manche » par l'arbitre et cette manche est ouverte. La partie est terminée après cette manche.

Pour les divisions 15U et 18U, les parties sont à finir (7 manches), à moins d'un écart de 10 points ne mettent un terme à la partie. Si la partie a lieu durant la semaine, les entraîneurs peuvent convenir avant la partie que celle-ci aura une durée de 105 minutes (1h45). Dans ce cas, toute manche qui débute 105 minutes (1h45) après le début d'une partie est déclarée « dernière manche » par l'arbitre et cette manche est ouverte. La partie est terminée après cette manche.

TOUTE MANCHE QUI DÉBUTE DOIT ÊTRE COMPLÉTÉE !

MANCHES SUPPLÉMENTAIRES

(NON APPLICABLE EN SAISON RÉGULIÈRE – TOURNOI SEULEMENT)

Si une partie est égale suite à la manche ouverte, la procédure suivante sera utilisée au début de la première manche supplémentaire : a) Chaque équipe débutera la manche supplémentaire (et toute autre manche subséquente nécessaire) avec un coureur au 1er et 2e but et aucun retrait (voir l'exemple qui suit pour confirmer qui est au 1er et 2e but). b) L'ordre des frappeurs pour la première manche supplémentaire ou toute autre manche subséquente sera déterminé selon la fin de la manche précédente (voir l'exemple qui suit pour confirmer qui est au bâton). Exemple : Le frappeur #6 a obtenu la dernière présence au bâton à la fin de la dernière manche réglementaire. La manche supplémentaire débutera alors avec le frappeur #7 au bâton, le frappeur #5 au 2e but et le frappeur #6 au 1er 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 impliquant une médaille où la procédure traditionnelle demeure en vigueur.

LBAM6 POINTAGE DES PARTIES JOUÉES

Les deux entraîneurs (pour validation) sont responsables de rapporter le pointage de la partie jouée le plus tôt possible et maximum avant 17 h de la journée suivante à l'adresse courriel suivante : info@lbam.ca

Selon le format suivant (exemple) :

Numéro de la partie : XX999

Catégorie : 9U; 11U; 13U; 15U ou 18U

Équipe visiteur : Équipe A de Ville (99)

Équipe receveur : Équipe B de Ville (99)

LBAM7 CODE D'ÉTHIQUE DES ENTRAÎNEURS

Un entraîneur doit :

1. Respecter tous les joueurs et leur apprendre que le baseball est un jeu par lequel ils peuvent s'épanouir socialement;
2. Respecter les adversaires (joueurs, entraîneurs et parents) et exiger le même respect de ses joueurs et parents;
3. Respecter les arbitres et les marqueurs et accepter leurs décisions sans atteindre à leur intégrité. Toute intervention avec eux doit se faire avec le meilleur respect. L'entraîneur doit exiger le même comportement de ses joueurs et parents;
4. Avoir le souci d'apprendre, accepter et utiliser les règlements du baseball en vigueur dans sa catégorie. Le cellulaire est interdit sur le terrain durant les matchs. De même, il est interdit de fumer sur un terrain;
5. Ne jamais utiliser des moyens illégaux, la fraude ou l'imposture pour gagner une partie;
6. Compter sur le seul talent et les habiletés de ses joueurs pour tenter d'obtenir la victoire;
7. Ne jamais utiliser la violence ou l'intimidation verbale ou physique en quelque circonstance que ce soit;
8. Accepter la victoire avec enthousiasme, sans toutefois ridiculiser l'adversaire et exiger le même comportement de ses joueurs et de ses parents;
9. Reconnaître avec dignité la supériorité de l'adversaire dans la défaite. Lui serrer la main et le féliciter après une victoire ou une défaite;
10. Ne jamais oublier que tous les joueurs ont le droit de jouer durant une partie, quel que soit leur niveau d'habileté.
11. Tout comportement déraisonnable pourra être sanctionné par le comité.
12. Aucun coach sur le terrain, sauf bien sûr les coachs des premiers et troisièmes buts en offensive. Pas en défensive.

LBAM8 OFFICIELS

Chaque équipe a le mandat d'assigner deux arbitres par partie. Un arbitre au marbre et un arbitre sur les buts en plus du marqueur ou de la marqueuse. L'équipe locale devra rémunérer ces officiels selon le montant prévu par sa région.

Par souci d'intégrité, ces arbitres se doivent d'être impartiaux en tout temps.

Les arbitres doivent avoir suivi le stage d'arbitre B.Q. et doivent être en uniforme.

** En raison de force majeure, si aucun arbitre approuvé n'est disponible, des arbitres substitués devront être choisis et approuvés par la LBAM avant de commencer la partie. Cette mesure est applicable seulement en saison régulière afin de ne pas annuler de partie lorsque les deux équipes sont présentes et prêtes à jouer. Une clause d'antériorité s'applique, pour les arbitres déjà approuvés par la LBAM, en saison régulière et en tournoi.

Les matchs joués avec un seul arbitre au marbre, doivent être signalés à la ligue qui verra à envoyer un avis à l'équipe fautive.

Chaque équipe doit gérer ses arbitres et marqueurs. Incluant la formation de ceux-ci aux particularités de la ligue (habillement, manche ouverte, PE, nombre de manches par lanceur, lanceur qui peut ensuite agir en tant que receveur, etc.)

Il est de plus recommandé de conserver une copie papier avec soi, du livre des règlements en cas de litige. Les arbitres ne sont pas tous à l'affût de ces règlements.

SECTION 100 – DES RÈGLES NORMALES DE JEU

Les règles normales de jeu sont celles de Baseball Québec et Baseball Canada en lien à la dernière page.

SECTION 200 – DES RÈGLES SPÉCIALES DE JEU

201 – Règles spéciales de jeu communes à toutes les divisions

1. Bâtons = 2'' $\frac{3}{4}$. BPF 1.15
2. Balles (circonférence) = 9''; Exception : U9 = balle atome
3. **Différence de pointage (Écart de 10 points) = oui**
4. Équité de jeu, voir section 300
5. 5 points maximums par manche (sauf dernière)
6. Règle du retour au jeu, voir section 300-d)
7. Visite aux arbitres = Non
8. Joueurs minimum requis = 8
9. **1 lancer dans une manche = 1 manche lancé.**

10. Un lanceur qui a terminé sa présence (nombre de manches permises) ou qui est remplacé durant le match **peut ensuite jouer à la position de receveur**. Il ne peut cependant, revenir en tant que lanceur dans le même match.

11. PÉNALTÉS - SANCTIONS

L'entraîneur de l'équipe doit voir au respect de la réglementation sur les restrictions concernant la composition de son équipe ainsi que le nombre maximum de manches par lanceur. Les sanctions peuvent être appliquées en tout temps par la LBAM. Les sanctions suivantes sont applicables :

1ère infraction : L'équipe se voit attribuer une défaite; l'entraîneur-chef est suspendu pour une partie.

2e infraction : L'équipe se voit attribuer une défaite; l'entraîneur-chef est suspendu pour 3 parties.

3e infraction : L'équipe se voit attribuer une défaite; l'entraîneur-chef est suspendu indéfiniment et son cas est référé au comité de discipline.

202 Règles spéciales de jeu pour la division 9U

1. Crampon métallique = Non
2. Plaque lanceur = 44'
3. Distance entre les buts = 60'
4. Lance balle : Louisville Slugger Pitching Machine Ultimate 45MPH Flamme bleue
5. Durée des parties (manches) = 6
6. Partie réglementaire = 3 manches et demi
7. Cinq
8. Avance sur les buts (écarts) = Non
9. Vol de but = Non
10. Chandelle intérieure = Non
11. Coup retenu = Non
12. 3^e prise échappée = Non
13. Feinte irrégulière = Non
14. Vol du marbre = Non
15. Défensive :
 - Un maximum de neuf (9) joueurs peuvent se retrouver en défensive.
 - 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.

- Aucun joueur ne peut se retrouver devant ou à égalité avec le lance-balles.
- Les changements de positions sont permis à chaque manche et pendant une demi-manche. Par contre, le receveur ne peut être changé pendant une demi-manche (sauf s'il y a blessure).
- Un rayon de quinze (15) pieds à partir de la pointe du marbre doit être tracé pour délimiter une zone supplémentaire de fausses balles.
- Pas d'entraîneur sur le terrain durant les parties.

16. Offensive

- 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.**
- L'arbitre peut selon son jugement, déclarer un lancer erratique par le lance-balles si celui-ci se retrouve très éloigné de la zone des prises en largeur ou en hauteur. Si le frappeur est atteint, ce lancer sera déclaré erratique et ne sera pas comptabilisé.
- 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.
- 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.
- La vitesse du lance balle affichée doit être entre 42 et 44 MPH.

17. Fin du jeu après un coup frappé :

On détermine l'avance des coureurs lorsqu'un joueur défensif entame son relais vers l'avant-champ. À partir de ce moment, les coureurs peuvent se rendre uniquement au prochain but, à leur risque. Un retrait peut cependant être effectué sur le jeu. Si une erreur est commise sur ce relais, il ne sera pas permis de faire avancer les coureurs. Dans tous les cas de relais hors limites, il ne sera pas permis de faire avancer les coureurs aux buts supplémentaires. **Si une erreur est commise au cours du premier jeu (retrait ou tentative de retrait) sur un jeu à l'avant-champ, les coureurs peuvent tenter d'avancer d'un (1) seul but supplémentaire, à leur risque.

Exemple 1 : Coureur au 1er but. Roulant frappé à l'arrêt-court qui tente d'amorcer le double-jeu, mais effectue un relais erratique au 2e but. Les deux coureurs PEUVENT tenter d'avancer d'un (1) seul but supplémentaire, à leur risque (le 3e but

pour le coureur du 1er but (C1) et le 2e but pour le frappeur-coureur (FC)), puisque l'erreur est survenue au cours du premier jeu.

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

Exemple 3 : Coureur au 2e 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 1er jeu). Par la suite, il effectue un relais au joueur de 1er but afin de retirer le frappeur-coureur, mais le joueur de premier but échappe le relais. Les deux coureurs NE POURRONT avancer d'un but supplémentaire (le marbre pour C2 et le 2e but pour FC) car l'erreur est survenue lors du 2e jeu.

203 – Règles spéciales de jeu pour la division 11U

1. Crampon métallique = Non
2. Plaque lanceur = 44'
3. Distance entre les buts = 60'
4. Durée des parties (manches) = 6
5. Partie réglementaire = 3 manches et demi
6. Avance sur les buts (écarts) = Non
7. Chandelle intérieure = Non
8. Coup retenu = Non
9. 3^e prise échappée = Non
10. Feinte irrégulière = Non
11. Vol du marbre = Non
12. **Chaque lanceur à droit de lancer 2 manches maximum. S'il y a un match double dans la même journée, le lanceur aura donc droit à 2 manches maximum par match pour un total de 4 manches.**
13. **Coureurs sur les buts – Vol de but**
 - 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 obligatoirement retourner aux buts qu'ils occupaient.

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

14. Atteindre le but suivant :

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

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

Si un coureur atteint le but suivant, la balle est morte et il est retourné à son but.

15. Règles spéciales de jeu pour la division U13

1. Crampon métallique = Non
2. Plaque lanceur = 48'
3. Distance entre les buts = 70'
4. Durée des parties (manches) = 6
5. Partie réglementaire = 3 manches et demi
6. Avance sur les buts (écarts) = Oui
7. Chandelle intérieure = Oui
8. Coup retenu = Oui
9. 3e prise échappée = Oui
10. Feinte irrégulière = Oui
11. Vol du marbre = Oui
12. **Chaque lanceur à droit de lancer 2 manches maximum. S'il y a un match double dans la même journée, le lanceur aura donc droit à 2 manches maximum par match pour un total de 4 manches.**

13. Atteindre le but suivant :

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

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

Si un coureur atteint le but suivant, la balle est morte et il est retiré. Si plus d'un coureur est fautif, on retire uniquement celui le plus près d'atteindre le marbre.

16. – Règles spéciales de jeu pour la division U15

1. Crampon métallique = Oui
2. Plaque lanceur = 54'
3. Distance entre les buts = 80'
4. Durée des parties (manches) = 7
5. Partie réglementaire = 4 manches et demi
6. Avance sur les buts (écarts) = Oui
7. Chandelle intérieure = Oui
8. Coup retenu = Oui
9. 3e prise échappée = Oui
10. Feinte irrégulière = Oui
11. Vol du marbre = Oui
12. **Chaque lanceur à droit de lancer 2 manches maximum. Dans le cas où un lanceur débute à lancer à la 5^e manche, il aura droit de lancer 3 manches, soit les manches 5-6 et 7 spécifiquement. Pas 1-2 et 3e, 2-3, et 4e, 3-4, et 5^e manche ou 4-5 et 6^e manche. S'il y a un match double dans la même journée, le lanceur aura donc droit à 2 manches maximum par match pour un total de 4 manches. Avec la règle des 5-6 et 7e manche, un lanceur pourrait donc cumuler un maximum de 6 manches.**

13. Atteindre le but suivant :

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

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

Si un coureur atteint le but suivant, la balle est morte et il est retiré. Si plus d'un coureur est fautif, on retire uniquement celui le plus près d'atteindre le marbre.

17. – Règles spéciales de jeu pour la division 18U

1. Crampon métallique = Oui

2. Plaque lanceur = 60'
3. Distance entre les buts = 90'
4. Durée des parties (manches) = 7
5. Partie réglementaire = 4 manches et demi
6. Avance sur les buts (écarts) = Oui
7. Chandelle intérieure = Oui
8. Coup retenu = Oui
9. 3e prise échappée = Oui
10. Feinte irrégulière = Oui
11. Vol du marbre = Oui
12. **Chaque lanceur à droit de lancer 2 manches maximum. Dans le cas où un lanceur débute à lancer à la 5^e manche, il aura droit de lancer 3 manches, soit les manches 5-6 et 7 spécifiquement. Pas 1-2 et 3e, 2-3, et 4e, 3-4, et 5^e manche ou 4-5 et 6^e manche. S'il y a un match double dans la même journée, le lanceur aura donc droit à 2 manches maximum par match pour un total de 4 manches. Avec la règle des 5-6 et 7e manche, un lanceur pourrait donc cumuler un maximum de 6 manches.**
13. **Atteindre le but suivant :**

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

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

Si un coureur atteint le but suivant, la balle est morte et il est retiré. Si plus d'un coureur est fautif, on retire uniquement celui le plus près d'atteindre le marbre.

SECTION 300 – ÉQUITÉ DE JEU

Le mode de jeu défini par le terme « équité de jeu » est obligatoire.

a) Rôle offensif :

Tous les joueurs inscrits sur le rôle des frappeurs et chacun de ceux-ci frappent à son tour au bâton.

- i. lorsqu'un joueur remplaçant (PE) est utilisé dès le début d'une partie, il peut être inscrit à n'importe quel rang du rôle offensif. Pas nécessairement inscrit au dernier rang du rôle offensif.**
- ii. lorsqu'un joueur arrive en cours de partie, il est inscrit au dernier rang du rôle offensif;
- iii. lorsqu'un joueur quitte en cours de partie, il est retiré du rang du rôle offensif. Aucun retrait « automatique » n'est comptabilisé;
- iv. si un joueur ne peut terminer son tour au bâton, le frappeur suivant dans le rang le remplace avec le même compte. Le joueur remplacé peut revenir au jeu au cours de la partie;
- v. si un coureur ne peut compléter une présence sur les buts, il est remplacé par le dernier retrait. Le joueur remplacé peut revenir au jeu au cours de la partie;

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

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

Une demi-manche offensive se termine lorsque 3 retraits ont été inscrits ou que 5 points ont été marqués par l'équipe en offensive. S'il y a un circuit à l'extérieur des limites du terrain (au-delà des clôtures) l'équipe sera créditée de tous ses points.

b) Rôle défensif :

Les substituts, qui prennent place au banc pour la première manche, se joignent à la partie sur une base rotative à compter de la 2^e manche. Un joueur ne peut être inactif pendant plus d'une manche. Dans la mesure du possible, faire une rotation équitable des joueurs sur le banc afin de minimiser le nombre de fois qu'un même joueur prenne place au banc.

Un joueur remplaçant (PE) a le droit de lancer en saison régulière. Voir restriction (5 matchs minimum) LBAM2 en tournoi.

c) 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.

RÉFÉRENCES :

<http://www.baseball-ac.com/>

https://content.mlb.com/documents/2/2/4/305750224/2019_Official_Baseball_Rules_FINAL_.pdf

<https://www.baseball.ca/uploads/files/2019%20cc%20R%C3%A8glements%20Baseball%20Canada.pdf>

https://www.publicationsports.com/ressources/files/289/2019-FR-Reglements_de_regie.pdf?t=1554405972