

Changements de Règlements - 2023

- [Liste des changements de règlements - 2023](#)

Liste des changements de règlements - 2023

REGLEMENTS DE REGIE 2022	REGLEMENTS DE REGIE 2023	EXPLICATIONS
<p>SECTION D – DE L'ADHÉSION ET DE L'ENREGISTREMENT</p> <p>26 - ACCRÉDITATION OBLIGATOIRE DES ENTRAÎNEURS</p> <p>Sanction pour la règle 26 :</p> <p>Une équipe doit être conforme en regard de l'accréditation des entraîneurs, et ce, au plus tard le 15 juin annuellement.</p> <p>L'équipe non conforme après le 15 juin ne pourra par la suite prendre part à un tournoi provincial, aux séries éliminatoires, à un championnat régional ou à un championnat provincial pour la saison en cours.</p>	<p>SECTION D – DE L'ADHÉSION ET DE L'ENREGISTREMENT</p> <p>26 - ACCRÉDITATION OBLIGATOIRE DES ENTRAÎNEURS</p> <p>Sanction pour la règle 26 :</p> <p>Une équipe doit être conforme en regard de l'accréditation des entraîneurs, et ce, au plus tard le 15 juin annuellement.</p> <p>À compter du 16 juin, l'entraîneur-chef d'une équipe non conforme ne peut plus occuper cette fonction et doit être retiré du cahier d'enregistrement jusqu'à ce que l'accréditation de son équipe soit conforme.</p>	<p>Article 26</p> <p>Le changement proposé à la sanction de l'article 26 permettra à l'équipe de poursuivre ses activités, malgré la non-conformité de l'accréditation de l'équipe d'entraîneur. L'entraîneur-chef aura donc la responsabilité de la conformité de son équipe d'entraîneur.</p> <p>Une fois l'équipe d'entraîneur conforme après le 15 juin, l'entraîneur-chef pourra à nouveau rejoindre l'équipe.</p>
<p>27 - ACCRÉDITATION OBLIGATOIRE DES ENTRAÎNEURS - JEUX DU QUÉBEC</p> <p>15U/16UF</p> <p>Titre Accréditation</p> <p>Entraîneur-chef 15U - Certifié</p> <p>Les entraîneurs adjoints 15U - Formé</p>	<p>27 - ACCRÉDITATION OBLIGATOIRE DES ENTRAÎNEURS - JEUX DU QUÉBEC</p> <p>13U, volet masculin</p> <p>Titre Accréditation</p> <p>Entraîneur-chef 13U - Certifié</p> <p>Les entraîneurs adjoints 13U - Formé</p> <p>13U, volet féminin</p> <p>Titre Accréditation</p> <p>Entraîneur-chef Fondamentaux et participation continue Formé</p> <p>Les entraîneurs adjoints Fondamentaux et participation continue En formation</p>	<p>Article 27</p> <p>Le changement proposé est en lien avec le changement de division d'âge aux Jeux du Québec ainsi que l'entrée en vigueur du volet féminin à ces mêmes Jeux.</p>
<p>SECTION F – DES CHAMPIONNATS PROVINCIAUX ET DES JEUX DU QUÉBEC</p> <p>36 - DES OBLIGATIONS DE L'ÉQUIPE AU CHAMPIONNAT PROVINCIAL ENREGISTREMENT PRÉLIMINAIRE</p> <p>b) AU MINEUR A et B :</p> <p>Une région doit soumettre au bureau provincial l'identité de l'équipe qui les représentera le lundi précédant la tenue du championnat.</p>	<p>SECTION F – DES CHAMPIONNATS PROVINCIAUX ET DES JEUX DU QUÉBEC</p> <p>36 - DES OBLIGATIONS DE L'ÉQUIPE AU CHAMPIONNAT PROVINCIAL ENREGISTREMENT PRÉLIMINAIRE</p> <p>b) AU MINEUR A et B :</p> <p>Le gagnant des finales régionales doit être connu 7 jours précédant la tenue du championnat.</p>	<p>Article 36</p> <p>Le changement proposé fera en sorte d'identifier plus rapidement les équipes qualifiées pour le championnat provincial et permettra de faire la validation des équipes dans un délai adéquat.</p> <p>Il évitera ainsi que des finales régionales aient à se terminer dans la semaine des championnats provinciaux.</p>
<p>37 - DES SUSPENSIONS</p> <p>37.1 - JOUEUR INÉLIGIBLE</p> <p>Tout joueur inéligible qui participe à une partie des championnats est suspendu indéfiniment et l'équipe qui aligne un tel joueur est éliminée.</p>	<p>37 - DES SUSPENSIONS</p> <p>37.1 - JOUEUR INÉLIGIBLE</p> <p>Tout joueur inéligible qui participe à une partie des championnats entraîne une perte de partie à son équipe et une suspension pour la prochaine partie à l'entraîneur-chef de l'équipe fautive (ou celui occupant cette fonction lors de la partie).</p>	<p>Article 37.1</p> <p>Le changement proposé modifiera la sanction afin de ne plus éliminer une équipe lors du championnat, mais seulement d'attribuer une défaite à l'équipe fautive et une suspension à l'entraîneur-chef.</p>
<p>37.3 - ÉQUIPE DIRIGÉE PAR UN MEMBRE SUSPENDU</p> <p>Toute équipe dirigée par un membre suspendu (entraîneur-chef, entraîneur, joueur, membre du bureau de direction d'une équipe ou d'une ligue) est éliminée.</p>	<p>37.3 - ÉQUIPE DIRIGÉE PAR UN MEMBRE SUSPENDU</p> <p>Toute équipe dirigée par un membre suspendu (entraîneur-chef, entraîneur, joueur, membre du bureau de direction d'une équipe ou d'une ligue) entraîne une perte de partie à son équipe.</p>	<p>Article 37.3</p> <p>Le changement proposé modifiera la sanction afin de ne plus éliminer une équipe lors du championnat, mais seulement d'attribuer une défaite à l'équipe fautive.</p>

<p>38 - DE LA CONDUITE 38.1 - RETRAIT OU REFUS Tout entraîneur-chef, entraîneur ou responsable d'une région qui retire son équipe ou refuse de jouer la partie, quelle qu'en soit la raison, perd la partie par forfait et son équipe est éliminée du championnat. Les personnes impliquées sont suspendues indéfiniment et le cas est transmis au comité provincial des règlements pour étude et sanction.</p>	<p>38 - DE LA CONDUITE 38.1 - RETRAIT OU REFUS Tout entraîneur-chef, entraîneur ou responsable d'une région qui retire son équipe ou refuse de jouer la partie, quelle qu'en soit la raison, perd la partie par forfait et entraîne une suspension pour la prochaine partie à l'entraîneur-chef de l'équipe fautive (ou celui occupant cette fonction lors de la partie).</p>	<p>Article 38.1 Le changement proposé modifiera la sanction afin de ne plus éliminer une équipe lors du championnat, mais seulement d'attribuer une suspension à l'entraîneur chef.</p>
<p>SECTION G – DES TOURNOIS 42 - DE LA DEMANDE DE TOURNOI 42.5 - DATE DES TOURNOIS La période des tournois débute le 1er Juin et doit être terminé au 31 Juillet. Pour des raisons jugées majeures (conditions météorologiques), un tournoi peut dépasser la date permise, et il a 2 jours pour réaliser la fin de ses activités.</p>	<p>SECTION G – DES TOURNOIS 42 - DE LA DEMANDE DE TOURNOI 42.5 - DATE DES TOURNOIS La période des tournois débute le 15 Juin et doit être terminé au 15 Août. Pour des raisons jugées majeures (conditions météorologiques), un tournoi peut dépasser la date permise, et il a 2 jours pour réaliser la fin de ses activités.</p>	<p>Article 42.5 Le changement proposé déplacera la période où on peut tenir un tournoi. La date du 15 juin coïncidera également avec la date limite de conformité de l'accréditation des entraîneurs. La tenue des championnats provinciaux plus tard en saison déplace les dates pour la tenue des championnats régionaux, ce qui permettra aisément d'utiliser la période des tournois jusqu'à la mi-août.</p>
<p>43 - DES OBLIGATIONS DU TOURNOI 43.7 - LIMITE D'HEURE c) Pour toutes parties débutant à 21h ou plus tard, un délai de 12 heures de repos doit obligatoirement être accordé entre la fin de la partie des équipes impliquées et leur prochaine partie.</p>	<p>43 - DES OBLIGATIONS DU TOURNOI 43.7 - LIMITE D'HEURE c) Pour toutes parties débutant à 21h ou plus tard, un délai de 10 heures de repos doit obligatoirement être accordé entre la fin de la partie des équipes impliquées et leur prochaine partie.</p>	<p>Article 43.7 Le changement proposé permettra une plus grande latitude aux organisateurs de tournoi quant à la gestion de l'horaire des parties.</p>
<p>43.14 - PARTIES – CLASSE AA, A, B, GRAND CHELEM c) Différence de pointage : i) Division 9U à 13U : La règle de « différence de pointage » de dix (10) points s'applique après la 4e manche ou 3 manches et demi si l'équipe locale est en avance. ii) Division 15U/16UF à Senior : La règle de « différence de pointage » de dix (10) points s'applique après la 5e manche ou 4 manches et demi si l'équipe locale est en avance. Une partie se termine immédiatement à partir du moment où une équipe, en raison de la limitation des points par manche, ne peut remporter la victoire.</p>	<p>43.14 - PARTIES – CLASSE AA, A, B, GRAND CHELEM c) Différence de pointage : i) Division 9U à 13U : La règle de « différence de pointage » de dix (10) points s'applique après la 4e manche ou 3 manches et demi si l'équipe locale est en avance. La règle de « différence de pointage » de quinze (15) points s'applique après la 3e manche ou 2 manches et demi si l'équipe locale est en avance. ii) Division 15U/16UF à Senior : La règle de « différence de pointage » de dix (10) points s'applique après la 5e manche ou 4 manches et demi si l'équipe locale est en avance. La règle de « différence de pointage » de quinze (15) points s'applique après la 4e manche ou 3 manches et demi si l'équipe locale est en avance. Une partie se termine immédiatement à partir du moment où une équipe, en raison de la limitation des points par manche, ne peut remporter la victoire.</p>	<p>Article 43.14 Le changement proposé ajoutera la règle de « différence de pointage » de 15 points à celle existante de 10 points dans les tournois.</p>

<p>SECTION H – DE LA DISCIPLINE 55 - DES CAS GÉNÉRAUX D'INCONDUITE D'UN MEMBRE 55.3 - AGRESSEUR OU PROVOCATEUR Tout membre impliqué dans une bataille, mais ayant été identifié comme agresseur ou provocateur est automatiquement suspendu. a) 1ère infraction : le membre est suspendu pour 5 parties supplémentaires à la sanction de l'article 55.5. b) 2e infraction : pour une seconde infraction au cours de la saison précédente ou de celle en cours, le membre est suspendu indéfiniment et est transmis au comité provincial des règlements.</p>	<p>SECTION H – DE LA DISCIPLINE 55 - DES CAS GÉNÉRAUX D'INCONDUITE D'UN MEMBRE 55.3 - AGRESSEUR OU PROVOCATEUR Tout membre identifié comme agresseur ou provocateur et impliqué dans une suspension relative aux codes 55.2, 55.4, 55.5 ou 55.6 est automatiquement suspendu. a) 1ère infraction : le membre est suspendu pour 3 parties. b) 2e infraction : pour une seconde infraction au cours de la saison précédente ou de celle en cours, le membre est suspendu indéfiniment et est transmis au comité provincial des règlements.</p>	<p>Article 55.3 Le changement proposé permettra d'ajouter la notion d'agresseur ou provocateur aux autres codes relatifs à l'inconduite d'un membre (et non pas juste pour la bataille), et en réduira la portée (sanction de 3 parties).</p>
<p>56 - DES PERSONNES SUSPENDUES 56.5 - HORS DU TERRAIN EN TOUT TEMPS Un joueur ou un entraîneur ne peut, durant sa suspension, apparaître sur l'ordre des frappeurs d'une équipe lors d'une partie et ne peut être admis sur le terrain de jeu lors d'une partie, et ce, pour toute la durée de sa suspension. De plus, l'entraîneur suspendu ne peut, de quelque façon que ce soit, diriger son équipe depuis les estrades. À défaut, l'entraîneur est suspendu pour 2 parties additionnelles.</p>	<p>56 - DES PERSONNES SUSPENDUES 56.5 - HORS DU TERRAIN EN TOUT TEMPS a) Un joueur ou un entraîneur ne peut, durant sa suspension, apparaître sur l'ordre des frappeurs d'une équipe lors d'une partie et ne peut être admis sur le terrain de jeu lors d'une partie, et ce, pour toute la durée de sa suspension; b) Un entraîneur suspendu ne peut, de quelque façon que ce soit, diriger son équipe depuis les estrades. À défaut, l'entraîneur est suspendu pour 2 parties additionnelles; c) Une fois expulsé, un joueur ou un entraîneur qui commet par la suite une infraction relative aux codes 55.2 à 55.5 envers un officiel ou une personne en autorité dans la même partie voit sa suspension doublée en nombre de partie.</p>	<p>Article 56.5 Le changement proposé ajoutera une notion additionnelle de suspension pour un membre déjà expulsé et qui, dans la même partie, commettrait à nouveau une inconduite envers un officiel ou personne en autorité.</p>
<p>SECTION K – DES MODIFICATIONS 66 - DEMANDE DE PROPOSITIONS DE MODIFICATIONS AUX RÈGLEMENTS DE RÉGIE Annuellement, le comité des règlements doit étudier les propositions de changements aux règlements de régie reçues des membres. Ces propositions doivent être soumises à Baseball Québec au plus tard le 30 Septembre de chaque année.</p>	<p>SECTION K – DES MODIFICATIONS 66 - DEMANDE DE PROPOSITIONS DE MODIFICATIONS AUX RÈGLEMENTS DE RÉGIE Annuellement, le comité des règlements doit étudier les propositions de changements aux règlements de régie reçues des membres. Ces propositions doivent être soumises à Baseball Québec au plus tard le 15 Octobre de chaque année.</p>	<p>Article 66 Le changement proposé déplacera la période pour soumettre une proposition de changement aux règlements, notamment en raison des championnats provinciaux se tenant plus tard en saison.</p>

<p>SECTION L – VOLET FÉMININ 23 - DE LA PARTICIPATION IRRÉGULIÈRE (PROVINCIALE OU INTERPROVINCIALE) 23.1 - JOUEUSE</p> <p>a) Toute joueuse inscrite à Baseball Québec peut évoluer, simultanément, avec une équipe féminine et mixte. On permet également qu'une joueuse puisse évoluer pour 2 équipes féminines si ces équipes diffèrent de classe. Cependant, si la joueuse utilise l'option d'évoluer pour 2 équipes féminines, elle ne peut plus évoluer pour une équipe mixte. Le nom de la joueuse doit apparaître dans les 2 cahiers d'enregistrements.</p> <p>b) Les joueuses doivent se présenter à leur équipe féminine s'il y a conflit de calendrier de partie entre l'équipe féminine et mixte, à moins d'entente entre les entraîneurs impliqués. Autrement, les joueuses sont inéligibles.</p> <p>c) À l'exception de la division 21UF, toute joueuse évoluant pour une équipe mixte de classe A ou AA, ou pour une équipe du Québec ne peut évoluer pour une équipe féminine de classe B.</p> <p>Note : Lorsqu'une joueuse évolue simultanément pour une équipe féminine et mixte ou 2 équipes féminines, il est primordial que le nombre maximum de manches lancées au total des 2 équipes SOIT respecté afin de protéger le bras de la lanceuse. Nous invitons les entraîneurs impliqués, en collaboration avec la joueuse, à communiquer entre eux pour éviter une surutilisation du bras de la joueuse.</p> <p>23.2 - D'UNE ÉQUIPE Il est permis à une équipe féminine d'évoluer au sein de 2 ligues distinctes.</p>	<p>SECTION L – VOLET FÉMININ 23 - DE LA PARTICIPATION IRRÉGULIÈRE (PROVINCIALE OU INTERPROVINCIALE) 23.1 - JOUEUSE</p> <p>Toute joueuse inscrite à Baseball Québec doit évoluer avec une (1) seule équipe, féminine ou mixte.</p>	<p>Article Volet féminin, 23.1 Le changement proposé verra dorénavant à interdire aux joueuses d'évoluer simultanément pour 2 équipes féminines ou encore pour 2 équipes mixtes et féminines. Il faut préciser que les équipes formées exclusivement dans le cadre du championnat provincial féminin ne sont pas tenues en compte. Le changement est motivé par : difficulté à établir le principe de joueuse active; difficulté à établir la conformité à titre de réserviste; gestion du bras lanceur; conflit de calendrier; trop grand nombre de parties, trop peu d'entraînement. Pour votre gouverne, lors de la saison 2022... 4% des joueuses 9U évoluaient pour 2 équipes; 6% des joueuses 11U évoluaient pour 2 équipes; 10% des joueuses 13U évoluaient pour 2 équipes; 19% des joueuses 16U évoluaient pour 2 équipes; 2% des joueuses 21U évoluaient pour 2 équipes. Au surplus, l'instinct de créer une équipe féminine est dorénavant bien implanté chez nos associations (dans la mesure où le nombre de joueuses le justifie) pour une proportion de 88,5%.</p>
<p>41 - DE L'ORGANISATION 41.6 - CONDITION DE PARTICIPATION Championnat A et B : Toute équipe originale féminine qui évolue dans une ligue féminine ou mixte pourra représenter leur région au championnat provincial. Championnat féminin : Ce championnat est exclusif à la clientèle féminine. Note 4 : Les joueuses évoluant pour « Équipe Québec Relève » ainsi qu'au 15U/16UF classe AA ne sont pas éligibles à évoluer au championnat.</p>	<p>41 - DE L'ORGANISATION 41.6 - CONDITION DE PARTICIPATION Championnat A et B : Toute équipe originale féminine qui évolue dans une ligue féminine ou mixte pourra représenter leur région au championnat provincial. Championnat féminin : Ce championnat est exclusif à la clientèle féminine. Note 4 : Les joueuses évoluant pour « Équipe Québec Relève » ainsi qu'au 15U/16UF classe AA ne sont pas éligibles à évoluer au championnat.</p>	<p>Article Volet féminin, 41.6 Le changement proposé permettra dorénavant aux joueuses évoluant 15U/16UF classe AA d'avoir accès au championnat provincial féminin 16U.</p>
<p>SECTION 100 – DES RÈGLES SPÉCIALES DE JEU 103 - DES RÈGLES DE JEU POUR TOUTES LES DIVISIONS 103.10 - CONTACT 4. Sur tout contact jugé malicieux par l'arbitre, le joueur sera automatiquement expulsé en vertu de l'article 55.1 (suspension automatique) qu'il soit déclaré sauf ou retiré. Le contact est considéré malicieux s'il en résulte d'une force excessive intentionnelle et/ou si le contact a été fait dans l'intention de blesser. Le contact malicieux est puni, qu'il soit commis par un joueur offensif ou défensif.</p>	<p>SECTION 100 – DES RÈGLES SPÉCIALES DE JEU 103 - DES RÈGLES DE JEU POUR TOUTES LES DIVISIONS 103.10 - CONTACT 4. Sur tout contact jugé malicieux par l'arbitre, le joueur sera automatiquement expulsé en vertu de l'article 55.5 (conduite préjudiciable) qu'il soit déclaré sauf ou retiré. Le contact est considéré malicieux s'il en résulte d'une force excessive intentionnelle et/ou si le contact a été fait dans l'intention de blesser. Le contact malicieux est puni, qu'il soit commis par un joueur offensif ou défensif.</p>	<p>Article 103.10 Le changement proposé corrigera une anomalie lors d'un contact malicieux (tentative de blessure) et imposera la suspension relative à l'article 55.5, tel que prévu dans nos règles de discipline.</p>

<p>103.11 – UTILISATION DU COUSSIN DOUBLE</p> <p>a) L'utilisation du coussin double de premier but « safe base » est recommandée pour les divisions où l'avance sur les buts n'est pas permise. Si une balle frappée touche la partie blanche, elle est considérée comme une bonne balle. La partie orange n'est pas considérée en jeu aux fins des règles de bonnes et fausses balles.</p> <p>b) La partie orange du coussin double ne peut servir que pour le frappeur coureur qui dépasse le premier but sans aucune intention de se diriger vers le but suivant. Par contre, après avoir dépassé le premier but, le frappeur coureur peut se diriger vers le deuxième but sans devoir revenir toucher la partie blanche du coussin double. Dans tous les autres cas, le coureur doit utiliser la partie blanche du coussin.</p>	<p>103.11 – UTILISATION DU COUSSIN DOUBLE</p> <p>a) L'utilisation du coussin double de premier but « safe base » est recommandée pour toutes les divisions. Si une balle frappée touche la partie blanche, elle est considérée comme une bonne balle. La partie orange n'est pas considérée en jeu aux fins des règles de bonnes et fausses balles.</p> <p>b) La partie orange du coussin double peut servir au frappeur-coureur qui dépasse le premier but sans aucune intention de se diriger vers le but suivant, ou pour le joueur défensif dans une situation de 3^e prise échappée. Par contre, après avoir dépassé le premier but, le frappeur-coureur peut se diriger vers le deuxième but sans devoir revenir toucher la partie blanche du coussin double. Dans tous les autres cas, le coureur doit utiliser la partie blanche du coussin.</p>	<p>Article 103.11</p> <p>Le changement proposé permettra dorénavant aux joueurs défensifs d'utiliser la partie orange du coussin pour effectuer un retrait sur une 3^e prise échappée, le tout, ayant pour but d'éviter les potentielles collisions au premier but.</p>
<p>103.14 - ÉQUITÉ DE JEU POUR LES DIVISIONS 11U (CLASSE AA, A ET B), 13U (CLASSE A ET B), 15U/16UF (CLASSE A ET B), 18U/21UF (CLASSE A ET B) a) Rôle offensif :</p> <p>Tous les joueurs sont inscrits sur l'ordre des frappeurs et chacun de ceux-ci frappe à son tour au bâton.</p> <p>i) lorsqu'un joueur arrive en cours de partie, il est inscrit au dernier rang de l'ordre des frappeurs. En tournoi et championnat, il n'est pas permis d'ajouter un joueur en cours de partie. Une exception à cette règle est permise dans le cas de la poursuite d'une partie suspendue;</p> <p>Note 1 : En tournoi et championnat, on peut inscrire un joueur sur l'ordre des frappeurs même s'il n'est pas encore présent à la partie. Au moment du tour au bâton dudit joueur, deux options sont possibles :</p> <p>Option 1 : Rayer définitivement le joueur de la partie;</p> <p>Option 2 : Prendre le retrait à chaque occasion où le frappeur est absent. ii) lorsqu'un joueur quitte en cours de partie, il est retiré du rang du rôle offensif. Aucun retrait « automatique » n'est comptabilisé;</p> <p>iii) si un joueur ne peut compléter sa présence au bâton, le frappeur suivant dans le rang le remplace avec le même compte. Le joueur remplacé peut revenir au jeu au cours de la partie;</p> <p>iv) si un coureur ne peut compléter sa présence sur les buts, il est remplacé par le dernier retrait. Le joueur remplacé peut revenir au jeu au cours de la partie.</p>	<p>103.14 - ÉQUITÉ DE JEU POUR LES DIVISIONS 11U (CLASSE AA, A ET B), 13U (CLASSE A ET B), 15U/16UF (CLASSE A ET B), 18U/21UF (CLASSE A ET B) a) Rôle offensif :</p> <p>Tous les joueurs sont inscrits sur l'ordre des frappeurs et chacun de ceux-ci frappe à son tour au bâton.</p> <p>i) lorsqu'un joueur arrive en cours de partie, il est inscrit au dernier rang de l'ordre des frappeurs.</p> <p>En tournoi et championnat, il n'est pas permis d'ajouter un joueur en cours de partie. Une exception à cette règle est permise dans le cas de la poursuite d'une partie suspendue. Au surplus, une équipe peut poursuivre la partie même si elle n'est plus en mesure de placer 9 joueurs en défensive pour cause de blessure. À ce moment, un retrait automatique est enregistré pour le frappeur absent. Si une équipe n'est pas en mesure de placer au moins 7 joueurs en défensive, la partie est forfait.</p> <p>Note 1 : En tournoi et championnat, on peut inscrire un joueur sur l'ordre des frappeurs même s'il n'est pas encore présent à la partie. Au moment du tour au bâton dudit joueur, deux options sont possibles :</p> <p>Option 1 : Rayer définitivement le joueur de la partie;</p> <p>Option 2 : Prendre le retrait à chaque occasion où le frappeur est absent. ii) lorsqu'un joueur quitte en cours de partie, il est retiré du rang du rôle offensif. Aucun retrait « automatique » n'est comptabilisé;</p> <p>iii) si un joueur ne peut compléter sa présence au bâton, le frappeur suivant dans le rang le remplace avec le même compte. Le joueur remplacé peut revenir au jeu au cours de la partie;</p> <p>iv) si un coureur ne peut compléter sa présence sur les buts, il est remplacé par le dernier retrait. Le joueur remplacé peut revenir au jeu au cours de la partie.</p>	<p>Article 103.14a</p> <p>Le changement proposé permettra, en tournoi et championnat, à une équipe ayant débuté la partie avec le nombre de joueurs requis de poursuivre la partie sans forfait si, en raison de blessure, elle n'est plus en mesure d'aligner 9 joueurs en défensive, avec la notion de retrait automatique pour le frappeur absent.</p>

103.14 - ÉQUITÉ DE JEU POUR LES DIVISIONS 11U (CLASSE AA, A ET B), 13U (CLASSE A ET B), 15U/16UF (CLASSE A ET B), 18U/21UF (CLASSE A ET B) c) Atteindre le but suivant :
Lorsqu'une équipe détient une avance de 5 points ou plus, le coureur de cette équipe peut atteindre le but suivant seulement si la balle est frappée ou s'il est forcé d'avancer.

Note 7 : L'application d'une règle de jeu (BCan) peut «forcer» l'avance des coureurs. Ex: Balle hors limite.

i) Sans avance sur les buts :

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

ii) Avec avance sur les buts :

Si un coureur atteint le but suivant, la balle est morte et il est retiré. Si plus d'un coureur est fautif, la balle est morte, on retire uniquement celui le plus près d'atteindre le marbre et les autres coureurs retournent à leurs buts.

Note 8 : Si dans la même séquence de jeu un 5e et 6e point est marqué sans qu'une balle n'ait été frappée, on doit accorder le 5e point et retourner le 6e point sur le but au moment du lancer. Le 6e point ne doit pas être comptabilisé ni constituer un retrait.

103.14 - ÉQUITÉ DE JEU POUR LES DIVISIONS 11U (CLASSE AA, A ET B), 13U (CLASSE A ET B), 15U/16UF (CLASSE A ET B), 18U/21UF (CLASSE A ET B) c) Atteindre le but suivant :
Lorsqu'une équipe détient une avance de 5 points ou plus, le coureur de cette équipe peut atteindre le but suivant seulement si la balle est frappée ou s'il est forcé d'avancer.

Note 7 : L'application d'une règle de jeu (BCan) peut «forcer» l'avance des coureurs. Ex: Balle hors limite.

i) Sans avance sur les buts :

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

ii) Avec avance sur les buts :

Si un coureur atteint le but suivant, la balle est morte et il est retiré. Si plus d'un coureur est fautif, la balle est morte, on retire uniquement celui le plus près d'atteindre le marbre et les autres coureurs retournent à leurs buts. **Sans égard à ce qui précède, si le lanceur ou le receveur tente d'effectuer un retrait sur un coureur, ce dernier a l'obligation de revenir toucher à son but. Ce coureur peut ensuite tenter d'atteindre le but suivant inoccupé, à ses risques.**

S'il ne revient pas toucher son but, il est à risque d'être retiré si le joueur défensif applique la balle sur le coureur, même s'il atteint le but suivant. Les autres coureurs ne peuvent tenter d'atteindre le but suivant sur le jeu.

Note 8 : Si dans la même séquence de jeu un 5e et 6e point est marqué sans qu'une balle n'ait été frappée, on doit accorder le 5e point et retourner le 6e point sur le but au moment du lancer. Le 6e point ne doit pas être comptabilisé ni constituer un retrait.

Article 103.14c

Le changement proposé instaurera la possibilité qu'un coureur 13U A, 15U A-B ou 18U A-B, avec une avance de 5 points, puisse atteindre le but inoccupé suivant suite à une tentative de retrait par le lanceur ou receveur. Seul le coureur sur laquelle la tentative est effectuée pourra avancer à ses risques, selon les conditions décrites.

105 - DES RÈGLES DU JEU POUR LA DIVISION 9U

105.3 - POSITION À LA DÉFENSIVE

105.3.1 - JOUEURS

9U classe A :

En saison, un minimum de 7 et un maximum de 9 joueurs doivent se retrouver en défensive.

En tournoi et championnat, 9 joueurs doivent se retrouver en défensive. 9U classe B / Grand Chelem :

En tout temps, 6 joueurs doivent se retrouver en défensive; un maximum de 2 joueurs à la position de lanceur et les autres joueurs placés à l'intérieur du territoire des bonnes balles. Au moment où le frappeur s'élanche, tous les joueurs doivent être sur la surface délimitant le champ intérieur (limite de terre et de gazon entre le champ intérieur et extérieur).

Toutefois, une équipe a aussi l'option de déplacer un

(1) joueur maximum au champ extérieur à tout moment dans le cours de la partie.

Note : Tenant compte que cette division évolue sur des terrains de différentes dimensions, on détermine que le champ intérieur est dans un rayon de 60 pieds de la plaque du lanceur 9U.

On permet la présence d'un (1) entraîneur de l'équipe en défensive sur le terrain, ce dernier étant placé derrière les joueurs en défensive. Si l'entraîneur est involontairement atteint par une balle frappée ou un relais, la balle demeure au jeu.

105 - DES RÈGLES DU JEU POUR LA DIVISION 9U

105.3 - POSITION À LA DÉFENSIVE

105.3.1 - JOUEURS

9U classe A :

En saison, un minimum de 7 et un maximum de 9 joueurs doivent se retrouver en défensive.

En tournoi et championnat, 9 joueurs doivent se retrouver en défensive. **Au surplus, une équipe peut poursuivre la partie même si elle n'est plus en mesure de placer 9 joueurs en défensive pour cause de blessure. À ce moment, un retrait automatique est enregistré pour le frappeur absent. Si une équipe n'est pas en mesure de placer au moins 7 joueurs en défensive, la partie est forfait.**

9U classe B / Grand Chelem :

En tout temps, 6 joueurs doivent se retrouver en défensive, selon les **3 options suivantes :**

Option a : 2 lanceurs et 4 joueurs d'avant-champ;

Option b : 2 lanceurs, 3 joueurs d'avant-champ et 1 voltigeur; Option c : 1 lanceur, 4 joueurs d'avant-champ et 1 voltigeur.

Au moment où le frappeur s'élanche, tous les joueurs **d'avant-champ** doivent être sur la surface délimitant le champ intérieur (limite de terre et de gazon entre le champ intérieur et extérieur).

Note : Tenant compte que cette division évolue sur des terrains de différentes dimensions, on détermine que le champ intérieur est dans un rayon de 60 pieds de la plaque du lanceur 9U.

On permet la présence d'un (1) entraîneur de l'équipe en défensive sur le terrain, ce dernier étant placé derrière les joueurs en défensive. Si l'entraîneur est involontairement atteint par une balle frappée ou un relais, la balle demeure au jeu. **En tournoi, une équipe peut poursuivre la partie même si elle n'est plus en mesure de placer 6 joueurs en défensive pour cause de blessure. À ce moment, un retrait automatique est enregistré pour le frappeur absent. Si une équipe n'est pas en mesure de placer au moins 5 joueurs en défensive, la partie est forfait.**

Article 105.3.1a

Le changement proposé permettra, en tournoi et championnat, à une équipe ayant débuté la partie avec le nombre de joueurs requis de la poursuivre sans forfait si, en raison de blessure, elle n'est plus en mesure d'aligner 9 joueurs en défensive, avec la notion de retrait automatique pour le frappeur absent.

Article 105.3.1b

Le changement proposé viendra identifier les positionnements défensifs possibles pour l'équipe de 6 joueurs 9U B.

Article 105.3.1c

Le changement proposé permettra, en tournoi, à une équipe ayant débuté la partie avec le nombre de joueurs requis de la poursuivre sans forfait si, en raison de blessure, elle n'est plus en mesure d'aligner 6 joueurs en défensive, avec la notion de retrait automatique pour le frappeur absent.

106 - DES RÈGLES DU JEU POUR LA DIVISION 11U

106.2 - LANCEUR

f) NOMBRE DE LANCERS (tournois – championnats) :

- i) Un lanceur qui effectue entre 36 et 50 lancers dans une journée doit avoir une journée de repos;
- ii) Un lanceur qui effectue entre 51 et 60 lancers dans une journée doit avoir 2 journées de repos;
- iii) Un lanceur qui effectue entre 61 et 75 lancers dans une journée doit avoir 3 journées de repos;
- iv) Lorsqu'un lanceur atteint le maximum de lancers permis pour une étape (35, 50 et 60 lancers), il peut terminer sa présence face à ce frappeur sans la pénalité relative aux journées de congé s'il n'affronte pas d'autres frappeurs. Dans cette situation, on indique au registre le nombre de lancers correspondant à l'étape franchie par le lanceur.
- v) Lorsqu'un lanceur affronte un nouveau frappeur au-delà du 35e lancer lors d'une partie, il ne peut évoluer à titre de lanceur dans une autre partie lors de cette même journée.
- vi) Lorsqu'un lanceur atteint le maximum de lancers permis pour une journée face à un frappeur (75 lancers), il peut terminer sa présence et doit être remplacé suite à ce frappeur.
- vii) Dans les tournois et championnats, un lanceur peut lancer lors d'une 3e journée consécutive s'il n'a pas atteint au cours des 2 premières journées le cumulatif de 36 lancers ou plus. Il lui est permis d'effectuer jusqu'à un maximum de 75 lancers pour le cumulatif des 3 journées. Il lui est interdit de lancer lors de 4 journées consécutives, sans égard au nombre de lancers effectués.
Exemple : 18 lancers le jour 1, 12 lancers le jour 2. Ayant effectué 30 lancers au cumulatif (moins de 36 lancers), il est éligible à lancer une 3e journée consécutive, mais est limité à 45 lancers lors de la 3e journée (75 moins 30 lancers lors des 2 premières journées).
- viii) Dans les tournois et championnats, un entraîneur peut effectuer une 2e visite au lanceur afin de le retirer du monticule, et ce, sur le même frappeur dans la même manche.
- ix) Dans les tournois et championnats, une personne est assignée à effectuer la comptabilisation des lancers. Son registre des lancers est la source officielle aux fins du règlement du lanceur.

106 - DES RÈGLES DU JEU POUR LA DIVISION 11U

106.2 - LANCEUR

f) NOMBRE DE LANCERS (tournois – championnats) :

- i) Un lanceur qui effectue entre 36 et 50 lancers dans une journée doit avoir une journée de repos;
- ii) Un lanceur qui effectue entre 51 et 60 lancers dans une journée doit avoir 2 journées de repos;
- iii) Un lanceur qui effectue entre 61 et 75 lancers dans une journée doit avoir 3 journées de repos;
- iv) Lorsqu'un lanceur atteint le maximum de lancers permis pour une étape (35, 50 et 60 lancers), il peut terminer sa présence face à ce frappeur sans la pénalité relative aux journées de congé s'il n'affronte pas d'autres frappeurs. Dans cette situation, on indique au registre le nombre de lancers correspondant à l'étape franchie par le lanceur.
- v) Lorsqu'un lanceur affronte un nouveau frappeur au-delà du 35e lancer lors d'une partie, il ne peut évoluer à titre de lanceur dans une autre partie lors de cette même journée.
- vi) Lorsqu'un lanceur atteint le maximum de lancers permis pour une journée face à un frappeur (75 lancers), il peut terminer sa présence et doit être remplacé suite à ce frappeur.
- vii) Dans les tournois et championnats, un lanceur peut lancer lors d'une **2e journée consécutive** s'il n'a pas atteint au cours de **la précédente journée** le cumulatif de 36 lancers ou plus. Il lui est permis d'effectuer jusqu'à un maximum de 75 lancers pour le cumulatif des **2 journées**. Il lui est interdit de lancer lors de **3 journées** consécutives, sans égard au nombre de lancers effectués.
Exemple : 30 lancers le jour 1. Ayant effectué moins de 36 lancers, il est éligible à lancer une 2e journée consécutive, mais est limité à 45 lancers lors de la 2e journée).
- viii) Dans les tournois et championnats, un entraîneur peut effectuer une 2e visite au lanceur afin de le retirer du monticule, et ce, sur le même frappeur dans la même manche.
- ix) Dans les tournois et championnats, une personne est assignée à effectuer la comptabilisation des lancers. Son registre des lancers est la source officielle aux fins du règlement du lanceur.

Article 106.2

Le changement proposé viendra d'abord corriger une incohérence sur le nombre de lancers permis lors des journées consécutives.

Actuellement, le nombre maximum de lancers permis à la division 11U est de 110 lancers sur 2 jours alors qu'il est de 75 lancers pour une journée et 75 lancers sur 3 jours. Il s'appuie aussi sur le volume de lancer permis par division à Baseball Canada sur 2 journées consécutives. Ce faisant, le nombre de lancers permis dans une journée ou journées consécutives sera le même, en plus d'éliminer la possibilité de pouvoir agir à titre de lanceur sur 3 journées consécutives.

En tenant compte des lancers de réchauffement effectués préalablement à sa présence au monticule, le nombre de lancers permis est actuellement trop élevé et provoque une surcharge sur le bras lanceur, en plus de limiter le développement de nouveaux lanceurs. En résumé, le nombre de lancers permis pour 1 journée ou pour 2 journées consécutives sera dorénavant identique, soit :

75 lancers au 11U;
85 lancers au 13U;
90 lancers au 15U;
100 lancers au 18U.

Notez qu'il n'y a pas de changement sur le nombre de lancers maximum par jour, sur les étapes ou sur les journées de repos, mais seulement le nombre de lancers permis sur 2 journées consécutives et sur l'élimination de la possibilité de lancer 3 journées consécutives.

Le changement est également en application aux divisions 13U, 15U et 18U et affecte les articles 107.2, 108.2 et 109.2 de la même façon.

<p>RÈGLES SPÉCIFIQUES 11U CLASSE B 106.7 - BUT SUR BALLE Aucun but sur balle n'est alloué. a) Lorsque l'arbitre appelle une 4e balle, le frappeur s'élance à partir d'un t-ball. Note 4 : Une balle qui s'immobilise ou qui est touchée alors qu'elle est en contact avec la ligne délimitant le rayon de 10 pieds est une « bonne balle ». Le joueur doit prendre un élan complet sur le t-ball. Toute tentative d'amortie est contraire à l'esprit sportif et entraîne une reprise de l'élan par le frappeur. On permet au frappeur de prendre un (1) seul élan de pratique afin d'ajuster le t-ball du moment que la balle n'est pas en place. Dès que la balle est placée sur le t-ball, seul un élan complet est permis afin de mettre la balle en jeu.</p>	<p>RÈGLES SPÉCIFIQUES 11U CLASSE B 106.7 - BUT SUR BALLE Aucun but sur balle n'est alloué. a) Lorsque l'arbitre appelle une 4e balle, le frappeur s'élance à partir d'un t-ball. Note 4 : Une balle qui s'immobilise ou qui est touchée alors qu'elle est en contact avec la ligne délimitant le rayon de 10 pieds est une « bonne balle ». Le joueur doit prendre un élan complet sur le t-ball. Il est interdit de prendre un élan de pratique une fois le t-ball ajusté. Dès que la balle est placée sur le t-ball, seul un élan complet est permis afin de mettre la balle en jeu. Toute tentative d'amortie ou d'élan de pratique entraîne le retrait du frappeur.</p>	<p>Article 106.7 Le changement éliminera les élan de pratique sur le t-ball et imposera une pénalité dans cette situation ainsi que lors d'une tentative d'amortie.</p>
--	---	--

<p>107 - DES RÈGLES DU JEU POUR LA DIVISION 13U</p>	<p>107 - DES RÈGLES DU JEU POUR LA DIVISION 13U RÈGLES SPÉCIFIQUES 13U CLASSE AA 107.10 – FRAPPEUR EXTRA Un Frappeur-Extra (EH) peut être placé dans l'ordre des frappeurs (un 10e frappeur pouvant être placé partout dans l'ordre des frappeurs) de façon à utiliser plus de joueurs avec des présences au bâton tout au long de la partie. Cette règle est optionnelle pour les deux équipes avant chaque partie et n'oblige pas les deux équipes à l'utiliser durant une partie. Le Frappeur-Extra (EH) doit être indiqué sur l'ordre des frappeurs au début de la partie et doit être utilisé pour toute la partie. Le Frappeur-Extra (EH) peut être interchangé avec toute autre position en défensive durant la partie et le changement peut s'effectuer à plus d'une reprise. Par exemple, l'arrêt-court peut devenir le Frappeur-Extra et le Frappeur-Extra peut devenir l'arrêt-court. Dans l'éventualité qu'un joueur se blesse et que l'équipe n'ait plus de substitut éligible disponible, la règle de retour au jeu s'applique et l'équipe peut continuer avec l'alignement de dix frappeurs. Si l'équipe n'a plus de joueurs substitués disponibles OU dans l'éventualité d'une expulsion, la partie se poursuit avec neuf frappeurs dans l'alignement, sans forfait.</p>	<p>Article 107.10 Le changement proposé permettra d'utiliser l'option du Frappeur Extra pour la division 13U de classe AA, selon les modalités décrites.</p>
---	---	---

108 - DES RÈGLES DU JEU POUR LA
DIVISION 15U/16UF

108 - DES RÈGLES DU JEU POUR LA
DIVISION 15U/16UF

RÈGLES SPÉCIFIQUES 15U/16UF

CLASSE AA

108.3 – FRAPPEUR EXTRA

Un Frappeur-Extra (EH) peut être placé dans l'ordre des frappeurs (un 10e frappeur pouvant être placé partout dans l'ordre des frappeurs) de façon à utiliser plus de joueurs avec des présences au bâton tout au long de la partie. Cette règle est optionnelle pour les deux équipes avant chaque partie et n'oblige pas les deux équipes à l'utiliser durant une partie. Le Frappeur-Extra (EH) doit être indiqué sur l'ordre des frappeurs au début de la partie et doit être utilisé pour toute la partie.

Le Frappeur-Extra (EH) peut être interchangé avec toute autre position en défensive durant la partie et le changement peut s'effectuer à plus d'une reprise. Par exemple, l'arrêt-court peut devenir le Frappeur-Extra et le Frappeur-Extra peut devenir l'arrêt-court.

Dans l'éventualité qu'un joueur se blesse et que l'équipe n'ait plus de substitut éligible disponible, la règle de retour au jeu s'applique et l'équipe peut continuer avec l'alignement de dix frappeurs.

Si l'équipe n'a plus de joueurs substitués disponibles OU dans l'éventualité d'une expulsion, la partie se poursuit avec neuf frappeurs dans l'alignement, sans forfait.

Article 108.3

Le changement proposé permettra d'utiliser l'option du Frappeur Extra pour la division 15U de classe AA, selon les modalités décrites.