

103 - DES RÈGLES DE JEU POUR TOUTES LES DIVISIONS

- 103.1 - PROTECTION DU FRAPPEUR, COUREURS, PRÉPOSÉ AUX BÂTONS ET ENTRAÎNEURS DE BUT
- 103.2 - PROTECTION DU RECEVEUR
- 103.3 - UNIFORME
- 103.4 - USAGE DES CRAMPONS
- 103.5 - GANT
- 103.6 - BÂTON AUTORISÉ
- 103.7 - BALLES
- 103.8 - INFRACTION AUX ARTICLES 103.1 À 103.7
- 103.9 - CONDITIONS MÉTÉOROLOGIQUES
- 103.10 - CONTACT
- 103.11 - UTILISATION DU COUSSIN DOUBLE
- 103.12 - RETOUR AU JEU
- 103.13 - DIFFÉRENCE DE POINTAGE
- 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)
- 103.15 - RECTANGLE DU FRAPPEUR (DIVISION 11U À SENIOR)
- 103.16 - COUREUR DÉSIGNÉ OU DE COURTOISIE
- 103.17 - LANCEUR DE DÉCISION
- 103.18 - POSITION DES COUSSINS
- 103.19 - PLÂTRE
- 103.20 - ABRI DU MARQUEUR
- 103.21 - VISITE AUX ARBITRES – CLASSE A, B, GRAND CHELEM
- 103.22 - FRAPPEUR DÉSIGNÉ

- 103.23 - RÈGLE DES 60 SECONDES
- 103.24 - JOUEURS ATTEINTS À LA TÊTE

103.1 - PROTECTION DU FRAPPEUR, COUREURS, PRÉPOSÉ AUX BÂTONS ET ENTRAÎNEURS DE BUT

- a) Le port du casque protecteur à deux oreilles est obligatoire pour tous les frappeurs, coureurs, et en tout temps, pour le préposé(s) aux bâtons.
- b) Tout joueur de division mineure peut agir à titre d'entraîneur sur les buts en portant un casque protecteur à 2 oreilles.

103.2 - PROTECTION DU RECEVEUR

- a) Tout joueur qui agit comme receveur doit revêtir un équipement complet lorsqu'il est accroupi. Pour les divisions mineures, le masque doit être porté avec un protège-cou.
- b) Tout joueur de division majeure ou tout entraîneur qui reçoit des tirs de réchauffement doit revêtir un casque et un masque lorsqu'il est accroupi.
- c) L'utilisation du masque de receveur combiné approuvé est permise. Pour les divisions mineures, le masque combiné doit être porté avec un protège-cou.

103.3 - UNIFORME

Tous les joueurs et entraîneurs doivent porter un uniforme complet de baseball. Le port de short (sauf Rallye Cap), camisole et sandale est interdit. Aucun protêt n'est accepté sur l'uniforme.

103.4 - USAGE DES CRAMPONS

L'usage des crampons métalliques est permis à partir de la division 15U/16UF.

103.5 - GANT

Toutes les couleurs de gant de baseball sont permises, peu importe la position en défensive occupée par le joueur.

103.6 - BÂTON AUTORISÉ

a) Type de bâton :

Le bâton de bois, d'aluminium, de graphite ou de tout matériau approuvé par Baseball Québec est autorisé.

Note 1 : En référence aux bâtons de bois, ceux en bambous ou « composite » sont également permis. Les bâtons en bois « composite » incluent les bâtons avec un recouvrement en fibre de verre ainsi que ceux avec un baril de bois et un manche en composite. Les bâtons de bois en composite n'incluent aucun bâton avec toute composante métallique. Au surplus, il n'y a pas de référence à un différentiel longueur/poids qui s'applique aux bâtons de bois.

Aux divisions Rallye Cap, 9U, 11U toutes classes confondues ainsi qu'au 13U classe A et B :

Le bâton doit avoir un baril maximal de deux pouces & trois quarts ($2 \frac{3}{4}$) avec soit (i) USSSA (facteur 1.15 BPF) ou soit (ii) USA Baseball Model. Le bâton de bois est aussi permis.

À la division 13U classe AA ainsi qu'au 15U/16UF classe A et B :

Le bâton doit avoir un baril maximal de deux pouces & trois quarts ($2 \frac{3}{4}$) et moins 10 ou inférieur avec soit (i) USSSA (facteur 1.15 BPF) ou soit (ii) USA Baseball Model. Le bâton de bois est aussi permis.

Note 2 : Une joueuse n'est pas assujettie à cette limitation.

À la division 15U/16UF classe AA :

Le bâton doit avoir un baril maximal de deux pouces & 5 huitièmes ($2 \frac{5}{8}$) et moins 5 ou inférieur avec soit (i) USSSA (facteur 1.15 BPF) ou soit (ii) USA Baseball Model ou encore répondant à la norme BBCOR .50. Le bâton de bois est aussi permis.

Note 3 : Une joueuse n'est pas assujettie à cette limitation.

Au Réseau de développement 15U AA ainsi qu'aux divisions 18U/21UF classe A et B, Junior A, Senior A

⋮
Le bâton doit avoir un baril maximal de deux pouces & 5 huitièmes ($2 \frac{5}{8}$) et moins 3, répondant à la norme BBCOR .50. Le bâton de bois est aussi permis.

Note 4 : Une joueuse n'est pas assujettie à cette limitation.

Aux divisions 18U/21UF classe AA, Réseau de développement 17U AAA, Junior AA-BB, Élite, Senior AA-BB :

Seuls les bâtons de bois sont permis.

Note 5 : Une joueuse n'est pas assujettie à cette limitation.

b) Sanction :

Le bâton doit montrer clairement la marque originale du manufacturier ainsi que sa conformité. Si le bâton ne peut le montrer clairement, il sera considéré comme illégal. Un frappeur est retiré pour action irrégulière lorsqu'il se sert ou tente de se servir d'un bâton illégal. Aucun joueur ne peut avancer sur le jeu, mais tout retrait effectué au cours d'un tel jeu est maintenu. Un frappeur est considéré comme ayant utilisé ou tenté d'utiliser un bâton illégal s'il amène un tel bâton dans le rectangle des frappeurs.

Note 6 : Un réserviste évoluant dans une division et/ou classe supérieure doit se conformer à la règle du bâton où il est réserviste.

103.7 - BALLE

Toute balle utilisée pour des compétitions sanctionnées par Baseball Québec doit être reconnue par celle-ci. Dans les divisions Rallye Cap et 9U, la balle doit avoir 8 ½ pouces de circonférence au lieu d'un écart de 9 pouces à 9 ¼ pouces pour la balle régulière.

103.8 - INFRACTION AUX ARTICLES 103.1 À 103.7

Tout joueur, entraîneur ou préposé aux bâtons qui enfreint l'un ou l'autre de ces articles, suite à un avertissement (sauf l'infraction à l'article 103.6), ne peut participer à la partie et doit se retirer hors du terrain. Aucune sanction subséquente n'est applicable.

103.9 - CONDITIONS MÉTÉOROLOGIQUES

Toute détérioration des conditions météorologiques (orages électriques ou vents violents) doit obliger les arbitres à consulter les entraîneurs des équipes sur la pertinence ou non de poursuivre la partie. La décision finale revient toutefois aux arbitres de la partie, mais elle doit avoir comme objectif principal la protection de tous les intervenants de la partie.

103.10 - CONTACT

1. Les coureurs doivent glisser ou tenter d'éviter de faire contact avec le joueur défensif. Il incombe à l'arbitre de déterminer si le contact avait pu être évité ou non.
2. Si un coureur ne tente pas d'éviter un joueur défensif en possession de la balle en se rendant à un but ou qu'il tente de lui faire échapper la balle, il sera déclaré retiré (même si le joueur de champ a perdu possession de la balle) à moins qu'il n'ait marqué un point avant de commettre l'infraction. La balle est morte et tous les autres coureurs doivent retourner au dernier but occupé de façon réglementaire au moment du contact. Si au jugement de l'arbitre, un joueur défensif en possession de la balle bloque le marbre et qu'un coureur aurait marqué avant d'être touché par le joueur défensif bloquant le marbre, l'obstruction directe doit être appelée. La balle est morte et le point compte.
3. S'il y a un contact sur un joueur défensif n'ayant pas possession de la balle, une obstruction indirecte doit être appelée. Le coureur est sauf et la balle est une balle morte retardée.
4. Sur tout contact jugé malicieux par l'arbitre, le joueur 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

103.11 - UTILISATION DU COUSSIN DOUBLE

- a) L'utilisation du coussin double de premier but « safe base » est recommandée pour toutes les divisions. Si une balle frappée touche la partie blanche, elle est considérée comme une bonne balle. La partie orange n'est pas considérée en jeu aux fins des règles de bonnes et fausses balles.
- b) La partie orange du coussin double peut servir au frappeur-coureur qui dépasse le premier but sans aucune intention de se diriger vers le but suivant, ou pour le joueur défensif dans une situation de 3e prise échappée. Par contre, après avoir dépassé le premier but, le frappeur-coureur peut se diriger vers le deuxième but sans devoir revenir toucher la partie blanche du coussin double. Dans tous les autres cas, le coureur doit utiliser la partie blanche du coussin.

103.12 - RETOUR AU JEU

a) Divisions 13U classe AA, 15U/16UF classe AA :

i) Tout joueur de l'alignement partant peut être substitué et peut revenir au jeu à une seule occasion durant la partie. Il doit retourner au même rang dans l'ordre des frappeurs. Tout lanceur, si retiré d'une partie, peut revenir au jeu, mais non à la position de lanceur. Toute autre substitution ne peut empêcher le droit de retour au jeu pour un joueur de l'alignement partant. Tout joueur de l'alignement partant revenant au jeu peut agir comme lanceur s'il n'a pas été utilisé à cette position auparavant.

Note 1 : Le retour au jeu décrit au point i est possible même s'il y a des joueurs substitués inutilisés sur le banc.

ii) Le retour au jeu d'un joueur est permis lorsque tous les substitués ont été utilisés et qu'un joueur est retiré de la partie pour cause de blessure ou qu'un joueur a été expulsé par l'arbitre.

Note 2 : Lorsqu'une blessure ou expulsion survient et que des joueurs substitués sont disponibles, on doit amener au jeu un joueur substitué avant d'utiliser le retour au jeu décrit au point i.

Lorsque tous les joueurs substitués ont été utilisés, on doit, dans l'ordre, utiliser le retour au jeu décrit au point i sinon, retourner au jeu un joueur ayant été substitué.

b) 18U/21UF classe AA et Divisions majeures :

Le retour au jeu d'un joueur est permis lorsque tous les substitués ont été utilisés et qu'un joueur est retiré de la partie pour cause de blessure. Le retour au jeu pour cause d'expulsion est permis au 18U/21UF classe AA, mais pas pour les divisions majeures.

c) Divisions 13U classe AA, 15U/16UF classe AA, 18U/21UF classe AA et majeures :

Un joueur ayant été précédemment retiré de la partie pour cause de blessure ou expulsé ne peut effectuer un retour au jeu en remplacement d'un joueur blessé ou expulsé

103.13 - DIFFÉRENCE DE POINTAGE

a) Division 9U à 13U :

La règle de « différence de pointage » de dix (10) points s'applique après la 4^e manche ou 3 manches et demi si l'équipe locale est en avance.

b) Division 15U/16UF à Senior :

La règle de « différence de pointage » de dix (10) points s'applique après la 5^e manche ou 4 manches et demi si l'équipe locale est en avance.

Note : Facultatif aux divisions majeures.

103.14 - ÉQUITÉ DE JEU POUR LES DIVISIONS 11U (CLASSE AA, A ET B), 13U (CLASSE A ET B), 15U/16UF (CLASSE A ET B), 18U/21UF (CLASSE A ET B)

a) Rôle offensif :

Tous les joueurs sont inscrits sur l'ordre des frappeurs et chacun de ceux-ci frappe à son tour au bâton.

i) lorsqu'un joueur arrive en cours de partie, il est inscrit au dernier rang de l'ordre des frappeurs. En tournoi et championnat, il n'est pas permis d'ajouter un joueur en cours de partie. Une exception à cette règle est permise dans le cas de la poursuite d'une partie suspendue. Au surplus, une équipe peut poursuivre la partie même si elle n'est plus en mesure de placer 9 joueurs en défensive pour cause de blessure. Dans cette éventualité, un retrait automatique est inscrit pour le frappeur absent. Lorsque l'équipe n'est plus en mesure de placer au moins 7 joueurs en défensive, la partie est forfait;

Note 1 : En tournoi et championnat, on peut inscrire un joueur sur l'ordre des frappeurs même s'il n'est pas encore présent à la partie. Au moment du tour au bâton dudit joueur, deux options sont possibles :

Option 1 : Rayer définitivement le joueur de la partie;

Option 2 : Prendre le retrait à chaque occasion où le frappeur est absent.

ii) lorsqu'un joueur quitte en cours de partie, il est retiré du rôle offensif. Aucun retrait « automatique » n'est comptabilisé;

iii) si un joueur ne peut compléter sa présence au bâton, le frappeur suivant dans le rang le remplace avec le même compte. Le joueur remplacé peut revenir au jeu au cours de la partie;

iv) si un coureur ne peut compléter sa présence sur les buts, il est remplacé par le dernier retrait. Le joueur remplacé peut revenir au jeu au cours de la partie.

Note 2 : Lorsque le dernier retrait ne peut être déterminé, le joueur précédant dans l'ordre des frappeurs n'étant pas sur les buts devient le coureur de remplacement.

Note 3 : Si un joueur « saute » son tour au bâton, mais demeure dans la partie, un retrait est comptabilisé.

Note 4 : Lorsqu'une expulsion survient, faisant en sorte que le nombre minimum de joueurs requis en défensive n'est plus atteint, on ne peut avoir recours à un joueur non inscrit sur l'ordre des frappeurs.

Une demi-manche offensive se termine lorsque 3 retraits ont été inscrits ou que 5 points ont été marqués par l'équipe en offensive. Au 11U classe B, le nombre limite de points est de 3 par manche. Si y a un circuit à l'extérieur des limites du terrain (au-delà des clôtures) l'équipe sera créditée de tous ses points.

Manche ouverte :

Note 5 : Cette règle est applicable en saison régulière seulement.

Lors d'une manche ouverte, l'équipe visiteuse peut prendre un maximum de 10 points d'avance, une fois cette limite atteinte, la demi-manche offensive de l'équipe visiteuse prend fin. Dans un tel cas lors de son retour en offensive, l'équipe receveuse sera limitée à une partie nulle. Les paramètres de cette règle ne peuvent être dépassés même lors d'un coup de circuit à l'extérieur des limites du terrain (au-delà des clôtures).

Note 6 : Partie 15U/16UF. L'équipe visiteuse mène 13-1 après 4 manches complètes de jeu. La 5^e manche est déclarée ouverte par l'officiel. Puisque l'équipe visiteuse a déjà une avance de 10 points, elle ne peut faire davantage de points car l'écart est déjà atteint. L'équipe visiteuse doit sauter son tour au bâton et l'équipe receveuse sera limitée à tenter de faire une partie nulle.

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 retourner sur le banc avant que tous les autres joueurs ne passent une manche complète sur le banc. Une exception est accordée au lanceur actuellement au monticule.

c) Atteindre le but suivant :

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

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

i) Sans avance sur les buts :

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

ii) Avec avance sur les buts :

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

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

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

d) Retour au jeu :

Le retour au jeu est permis, c'est-à-dire que tout joueur peut être remplacé dans son rôle défensif et revenir en tout temps à une quelconque position, sauf à la position de lanceur si celui-ci a déjà lancé.

103.15 - RECTANGLE DU FRAPPEUR (DIVISION 11U À SENIOR)

a) Le frappeur doit garder au moins un pied dans le rectangle du frappeur durant sa présence au bâton, à moins qu'une des exceptions suivantes ne s'applique, permettant au frappeur de quitter le rectangle du frappeur sans lui permettre de quitter le cercle entourant l'aire du marbre :

- i) Le frappeur s'élanche sur un lancer ;
- ii) Un appel de demi-élan est demandé à l'arbitre des buts
- iii) Le frappeur est forcé d'être en déséquilibre ou de quitter le rectangle par un lancer ;
- iv) Un membre d'une des 2 équipes demande et obtient un arrêt du jeu ;
- v) Un joueur défensif tente un jeu sur un coureur à n'importe quel but ;
- vi) Le frappeur tente un amorti ;
- vii) Le lanceur fait un mauvais lancer ou il y a une balle passée ;
- viii) Le lanceur reçoit la balle et quitte le monticule ; ou
- ix) Le receveur quitte son rectangle pour donner des signaux défensifs.

Nonobstant l'article 5.04(b)(4) de BCan, si le frappeur quitte intentionnellement le rectangle du frappeur causant un délai à la partie et qu'aucune des exceptions décrites à l'article 103.15 (i à ix) ne s'applique, l'arbitre doit d'abord inviter le frappeur à regagner le rectangle. La balle demeure en jeu. L'arbitre doit déclarer des prises additionnelles, sans qu'un lancer ne soit effectué, si le frappeur demeure à l'extérieur du rectangle du frappeur causant un retard additionnel à la rencontre.

b) Le frappeur peut quitter le rectangle du frappeur et le cercle entourant l'aire du marbre si un arrêt du jeu est appelé pour :

- (i) une blessure ou potentielle blessure ;
- (ii) faire une substitution ; ou
- (ii) une conférence par une des 2 équipes.

103.16 - COUREUR DÉSIGNÉ OU DE COURTOISIE

Aucun coureur de courtoisie n'est permis pour le receveur. Dans le cas où le coureur de courtoisie est utilisé par erreur, la situation doit être corrigée lorsque constatée, sans autre sanction.

103.17 - LANCEUR DE DÉCISION

Un lanceur débutant reçoit le crédit d'une partie gagnée à condition d'avoir lancé au moins 3 manches complètes dans les parties de 6 manches et de 4 manches complètes dans les parties de 7 manches et que son équipe soit en avance au moment où il quitte la partie et conserve cette avance pour le reste de la partie.

103.18 - POSITION DES COUSSINS

Une balle qui touche un but (ancré) est une bonne balle.

103.19 - PLÂTRE

Un joueur qui porte un plâtre ou un appareil qui a la même fonction ne peut prendre part au jeu.

103.20 - ABRI DU MARQUEUR

L'association ou l'équipe locale a l'obligation de céder au marqueur officiel l'abri qui lui est réservé dès son arrivée au terrain. Outre le marqueur officiel, cet abri sert à l'annonceur maison, au préposé au tableau d'affichage (si c'est le cas) et au préposé à la musique (si c'est le cas) si l'espace disponible permet l'admission, dans l'ordre, de ces personnes. Le marqueur officiel peut refuser la présence de toute autre personne qui s'y trouve et faire rapport de tout refus d'obtempérer à sa demande de quitter l'abri

103.21 - VISITE AUX ARBITRES – CLASSE A, B, GRAND CHELEM

Aucun entraîneur ou joueur ne peut rendre visite aux arbitres, sauf dans le cas d'un dépôt de protêt ou d'une substitution. Autrement, il est expulsé de la partie en vertu de l'article 55.1 – Suspension automatique.

103.22 - FRAPPEUR DÉSIGNÉ

Aux divisions 18U/21UF classe AA, Junior & Senior, la règle du «frappeur désigné pour le lanceur» est permise.

103.23 - RÈGLE DES 60 SECONDES

Toutes les équipes de classe AA, A et B de divisions 11U à 18U/21UF doivent effectuer leurs changements défensifs/offensifs et offensifs/défensifs dans un délai de 60 secondes.

À chaque demi-manche, à compter du dernier retrait, l'arbitre des buts 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.

Note : Si le receveur de la prochaine manche défensive est sur les buts lorsque la manche offensive se termine, l'arbitre peut, à son jugement, accorder un délai additionnel.

Les arbitres doivent faire en sorte de restreindre les attroupements au monticule suite à ce dernier lancer, incluant celle du receveur au lanceur.

Nonobstant l'article 5.07b de BCan, un lanceur 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.

103.24 - JOUEURS ATTEINTS À LA TÊTE

Note 1 : Les arbitres sont les seuls juges d'une balle qui atteint le frappeur à la tête, ou toute partie du corps au-dessus des épaules.

a) Procédure au 11U classe AA, ainsi qu'au 9U à 18U classe A, B et GC :

i) Frappeur :

Lorsqu'un frappeur se fait atteindre par un lancer provenant du lanceur, l'officiel peut lui octroyer le 1^{er} but. Par contre, si ce lancer (peu importe la vitesse) atteint directement le frappeur sur la tête ou dévie sur celle-ci, il a droit au 1^{er} but, mais doit obligatoirement être remplacé par le dernier retrait. (En conformité avec le 103.14a (iv) et 105.4.1 (iv)).

Note 2 : Lorsque le dernier retrait ne peut être déterminé, le joueur précédant dans l'ordre des frappeurs n'étant pas sur les buts devient le coureur de remplacement.

Lorsque la demi-manche offensive se termine, le joueur atteint peut retourner en défensive s'il est apte à le faire, sinon être remplacé, momentanément, par un autre joueur. Dans cette dernière éventualité, il peut rester au banc, en récupération, en dépit de l'article 103.14b et 105.3.4. Ceci implique qu'il peut être inactif pendant plus d'une manche à moins qu'il doive se présenter au bâton. En effet, à son prochain tour au bâton, le frappeur atteint doit se présenter au marbre. S'il n'est pas en mesure de le faire, deux options sont possibles :

Option 1 : « Sortir » définitivement ce joueur de la partie. Ceci implique qu'il ne peut plus, sans exception, prendre part à la partie. Dans ce cas, la règle de l'équité de jeu 103.14a (ii) et 105.4.1 (ii) s'applique (lorsqu'un joueur quitte en cours de partie, il est retiré de l'ordre des frappeurs. Aucun retrait « automatique » n'est comptabilisé);

Option 2 : Le laisser dans la partie et lui faire « sauter » son tour au bâton. Dans ce cas, l'article 103.14a (iv) et 105.4.1 (iv) note 1 s'applique (si un joueur « saute » son tour au bâton, mais demeure dans la partie, un retrait est comptabilisé).

Note 3 : Les deux options s'appliquent aussi si le tour au bâton s'étire et fait en sorte que le frappeur atteint doit revenir au bâton au cours de la même demi-manche.

Si une balle frappe d'abord le bâton et dévie ensuite à la tête du frappeur, ce dernier doit être remplacé par le prochain frappeur avec le même compte.

ii) COUREUR :

Si un coureur est atteint à la tête par une balle, il doit obligatoirement être retiré du jeu afin d'être remplacé par le dernier retrait pour le reste de la demi-manche offensive.

Note 4 : Lorsque le dernier retrait ne peut être déterminé, le joueur précédant dans l'ordre des frappeurs n'étant pas sur les buts devient le coureur de remplacement.

iii) JOUEUR DÉFENSIF :

Si un joueur défensif (autre que le receveur portant son masque) est atteint à la tête par une balle, il doit obligatoirement être retiré du jeu afin d'être remplacé par un autre joueur sur le banc pour le reste de la demi-manche défensive.

Si un lanceur est retiré de sa position, il peut revenir au monticule à tout moment au cours de la partie, pourvu qu'il soit éligible à lancer. Le calcul des manches lancées se fait sur le principe « Une balle lancée dans une manche compte pour une manche lancée ». En tournoi/championnat, le décompte des lancers se poursuit.

Note 5 : Si un joueur défensif est atteint à la tête et que son retrait fait en sorte que le minimum de joueur en défensive n'est plus atteint, la partie doit se poursuivre sans conséquence.

S'il doit se présenter au bâton lors de la prochaine demi-manche offensive, deux options sont possibles, selon les mêmes modalités (option 1 ou 2) que le frappeur atteint.

b) Procédure au 13U classe AA, 15U/16UF classe AA et 18U/21UF classe AA :

i) Frappeur :

Lorsqu'un frappeur se fait atteindre par un lancer provenant du lanceur, l'officiel peut lui octroyer le 1^{er} but. Par contre, si ce lancer (peu importe la vitesse) atteint directement le frappeur à la tête ou dévie sur celle-ci, il a droit au 1^{er} but, mais doit obligatoirement être remplacé par un joueur.

Afin de ne pas pénaliser l'équipe offensive, le choix du joueur remplaçant est déterminé par l'entraîneur de

l'équipe offensive. Cet entraîneur a deux options :

Option 1 : Utiliser un joueur ayant déjà été remplacé au cours de la partie qui n'est pas dans l'ordre des frappeurs actuellement. Une fois qu'il a remplacé le frappeur atteint, le coureur remplaçant ne peut évoluer en défensive. Un substitut doit alors être utilisé. Par contre, il a droit d'aller en défensive si tous les substituts ont été utilisés et qu'un joueur est retiré de la partie pour cause de blessure ou qu'un joueur a été expulsé par l'arbitre. (En conformité avec le 103.12)

Option 2 : Utiliser tout autre substitut n'ayant pas pris part à la partie. Le fait de l'utiliser pour remplacer un frappeur atteint à la tête ne lui enlève pas son statut de substitut. Par conséquent, il peut remplacer n'importe quel joueur durant la partie suite à ce remplacement.

Lorsque la demi-manche offensive se termine, le joueur atteint à la tête peut retourner en défensive s'il est apte à le faire sinon, il doit être remplacé par un joueur substitut n'étant pas dans l'ordre actuel des frappeurs.

Le fait d'utiliser un joueur pour remplacer un frappeur atteint à la tête ne lui enlève pas son statut de substitut.

Le frappeur atteint à la tête peut demeurer au banc, en récupération, tant que son tour au bâton ne reviendra.

Une fois ce tour arrivé, une décision officielle doit être prise à réintégrer le joueur dans l'ordre des frappeurs, sinon de faire une substitution définitive pour ce joueur. Ceci implique qu'il ne peut plus, sans exception, prendre part à la partie.

Note 6 : Si le tour au bâton s'étire et fait en sorte que le frappeur atteint à la tête doit revenir au bâton au cours de la même demi-manche, il doit se présenter au bâton, sinon être substitué. Dans cette dernière éventualité, il est « sorti » définitivement de la partie. Ceci implique qu'il ne peut plus, sans exception, prendre part à la partie.

Si une balle frappe d'abord le bâton et dévie ensuite à la tête du frappeur, ce dernier doit être remplacé par le prochain frappeur avec le même compte.

ii) COUREUR :

Si un coureur est atteint à la tête par une balle, il doit obligatoirement être retiré du jeu afin d'être remplacé par un coureur de remplacement pour le reste de la demi-manche offensive, selon les mêmes modalités (option 1 ou 2) que le frappeur atteint.

iii) JOUEUR DÉFENSIF :

Si un joueur défensif (autre que le receveur portant son masque) est atteint à la tête par une balle, il doit obligatoirement être retiré du jeu afin d'être remplacé par un autre joueur pour le reste de la demi-manche défensive, selon les mêmes modalités (option 1 ou 2) que le frappeur atteint.

Si un lanceur est retiré de sa position, il peut revenir au monticule à tout moment au cours de la partie, pourvu qu'il soit éligible à lancer. Le calcul des manches lancées se fait sur le principe « Une balle lancée dans une manche compte pour une manche lancée ». En tournoi/championnat, le décompte des lancers se poursuit.

Note 7 : Si un joueur défensif est atteint à la tête et que son retrait fait en sorte que le minimum de joueur en défensive n'est plus atteint, la partie doit se poursuivre sans conséquence.

S'il n'est pas en mesure de se présenter au bâton lors de la prochaine demi-manche offensive, une substitution est requise.