

# SECTION 100 – DES RÈGLES SPÉCIALES DE JEU

- 101 - DES RÈGLES OFFICIELLES DE JEU
- 102 - DES RÈGLES DU JEU ET RÈGLEMENTS DE BASEBALL CANADA
- 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
- 104 - DES DIMENSIONS DE TERRAINS
  - 104.1 - DIVISION 9U
  - 104.2 - DIVISION 11U
  - 104.3 - DIVISION 13U
  - 104.4 - DIVISION 15U/16UF
  - 104.5 - DIVISIONS 18U/21UF, JUNIOR, JUNIOR ÉLITE ET SENIOR
  - 104.6 - PROTÊT IRRECEVABLE
- 105 - DES RÈGLES DU JEU POUR LA DIVISION 9U
  - 105.2.1 - RÉGLAGE DU LANCE-BALLES
  - 105.2.2 - VITESSE DU LANCE-BALLES
  - 105.2.3 - TERRITOIRE DE FAUSSE-BALLE
  - 105.2.4 - MONTICULE DU LANCEUR
  - 105.2.5 - LANCE-BALLES
  - 105.3.1 - JOUEURS
  - 105.3.2 - LANCEUR
  - 105.3.3 - RECEVEUR (9U CLASSE A)
  - 105.3.4 – ÉQUITÉ DE JEU, RÔLE DÉFENSIF
  - 105.4.1 - ORDRE DES FRAPPEURS
  - 105.4.2 - FIN D'UNE DEMI-MANCHE
  - 105.4.3 - NOMBRE DE LANCERS
  - 105.5 - DURÉE DE LA PARTIE
  - 105.6.1 - AVANCE SUR LES BUTS
  - 105.6.2 - VOL DE BUT
  - 105.6.3 - AVANCE DES COUREURS
  - 105.6.4 - LANCE-BALLES AUTOMATIQUE
  - 105.6.5 - CHANDELLE INTÉRIEURE
  - 105.6.6 - COUP RETENU
- 106 - DES RÈGLES DU JEU POUR LA DIVISION 11U
  - 106.1 - DURÉE DES PARTIES
  - 106.2 - LANCEUR
  - 106.3 - MONTICULE
  - RÈGLES SPÉCIFIQUES 11U CLASSE B
  - RÈGLES SPÉCIFIQUES 11U CLASSE A ET AA
- 107 - DES RÈGLES DU JEU POUR LA DIVISION 13U
  - 107.1 - DURÉE DES PARTIES

- 107.2 - LANCEUR
  - 107.3 - MONTICULE
  - RÈGLES SPÉCIFIQUES 13U CLASSE B
  - RÈGLES SPÉCIFIQUES 13U CLASSE A ET AA
- 108 - DES RÈGLES DU JEU POUR LA DIVISION 15U/16UF
  - 108.1 - DURÉE DES PARTIES
  - 108.2 - LANCEUR
  - 108.3 - FRAPPEUR EXTRA - RÈGLES SPÉCIFIQUES 15U/16UF CLASSE AA
- 109 - DES RÈGLES DU JEU POUR LA DIVISION 18U/21UF
  - 109.1 - DURÉE DES PARTIES
  - 109.2 - LANCEUR
  - 109.3 - STATUT DES JOUEURS RÉSEAU DE DÉVELOPPEMENT 17U AAA
- 110 - DES RÈGLES DU JEU POUR LES DIVISIONS JUNIOR, JUNIOR ÉLITE ET SENIOR
  - 110.1 - DURÉE DES PARTIES
  - 110.2 - LANCEUR
- 111 - REGLEMENT DU LANCEUR
  - 111.1 - TABLEAU
  - 111.2 - PÉNALITÉS - SANCTIONS

# 101 - DES RÈGLES OFFICIELLES DE JEU

Les règles officielles de jeu sont celles publiées par le Bureau du Commissaire du Baseball dont une traduction française est reconnue par Baseball Québec, à l'exception de tous les articles qui suivent.

# 102 - DES RÈGLES DU JEU ET RÈGLEMENTS DE BASEBALL CANADA

Dans les divisions mineures, les règles du jeu et règlements spéciaux de Baseball Canada ne s'appliquent pas. Cette section fait référence aux règles utilisées lors des compétitions canadiennes.

# 103 - DES RÈGLES DE JEU POUR TOUTES LES DIVISIONS

# 103.1 - PROTECTION DU FRAPPEUR, COUREURS, PRÉPOSÉ AUX BÂTONS 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 AAA ainsi qu'aux divisions 18U/21UF classe A et B, Junior A, Senior A :**

Le bâton doit avoir un baril maximal de deux pouces & 5 huitièmes ( $2\frac{5}{8}$ ) 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 - BALLES

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** 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** 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 rang 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<sup>e</sup> manche est déclarée ouverte par l'officiel. Puisque l'équipe visiteuse a déjà une avance de 10 points, elle ne peut faire davantage de points car l'écart est déjà atteint. L'équipe visiteuse doit sauter son tour au bâton et l'équipe receveuse 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<sup>e</sup> manche. Un joueur ne peut retourner sur le banc avant que tous les autres joueurs ne passent une manche complète sur le banc. Une exception est accordée au lanceur actuellement au monticule.

c) Atteindre le but suivant :

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

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

i) Sans avance sur les buts :

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

ii) Avec avance sur les buts :

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

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

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

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'élance 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<sup>er</sup> 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<sup>er</sup> 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<sup>er</sup> 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<sup>er</sup> 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.



# 104 - DES DIMENSIONS DE TERRAINS

# 104.1 - DIVISION 9U

- a) La distance entre les buts est de 60 pieds, 18,29 mètres;
  - b) la distance de la pointe du marbre au côté avant de la plaque du lanceur est de 44 pieds, 13,41 mètres;
  - c) la clôture du champ extérieur (coin) est idéalement à 150 pieds, 46 mètres de la pointe du marbre;
  - d) la clôture du champ extérieur (centre) est idéalement à 175 pieds, 54 mètres de la pointe du marbre.
- (Les distances de clôtures sont relatives aux terrains construits après le 30 Novembre 1979)

# 104.2 - DIVISION 11U

- a) La distance entre les buts est de 60 pieds ou 18,29 mètres;
  - b) la distance de la pointe du marbre au côté avant de la plaque du lanceur est de 44 pieds, 13,41 mètres;
  - c) la clôture du champ extérieur (coin) est idéalement à 180 pieds, 55 mètres de la pointe du marbre;
  - d) la clôture du champ extérieur (centre) est idéalement à 205 pieds, 63 mètres de la pointe du marbre.
- (Les distances de clôtures sont relatives aux terrains construits après le 30 Novembre 1979)

# 104.3 - DIVISION 13U

- a) La distance entre les buts est de 70 pieds, 21,34 mètres;
  - b) la distance de la pointe du marbre au côté avant de la plaque du lanceur est de 48 pieds, 14,63 mètres;
  - c) la clôture du champ extérieur (coin) est idéalement à 210 pieds, 64 mètres de la pointe du marbre;
  - d) la clôture du champ extérieur (centre) est idéalement à 240 pieds, 73 mètres de la pointe du marbre.
- (Les distances de clôtures sont relatives aux terrains construits après le 30 Novembre 1979)

# 104.4 - DIVISION 15U/16UF

- a) La distance entre les buts est de 80 pieds, 24,38 mètres;
  - b) la distance de la pointe du marbre au côté avant de la plaque du lanceur est de 54 pieds, 16,46 mètres;
  - c) la clôture du champ extérieur (coin) est idéalement à 275 pieds, 84 mètres de la pointe du marbre;
  - d) la clôture du champ extérieur (centre) est idéalement à 305 pieds, 93 mètres de la pointe du marbre.
- (Les distances de clôtures sont relatives aux terrains construits après le 15 Mars 2009)

# 104.5 - DIVISIONS 18U/21UF, JUNIOR, JUNIOR ÉLITE ET SENIOR

- a) La distance entre les buts est de 90 pieds, 27,43 mètres;
  - b) la distance de la pointe du marbre au côté avant de la plaque est de 60 pieds&6 pouces, 18,44 mètres;
  - c) la clôture du champ extérieur (coin) est idéalement à 320 pieds, 98 mètres de la pointe du marbre;
  - d) la clôture du champ extérieur (centre) est idéalement à 360 pieds, 110 mètres de la pointe du marbre.
- (Les distances de clôtures sont relatives aux terrains construits après le 30 Novembre 1979)

# 104.6 - PROTÊT IRRECEVABLE

Aucun protêt ne peut être fait sur les dimensions ou distances des clôtures du champ extérieur.

# 105 - DES RÈGLES DU JEU POUR LA DIVISION 9U



# 105.2.1 - RÉGLAGE DU LANCE-BALLES

La distance entre le marbre et le lance-balles est de 44 pieds ou 13,41 mètres.

## 105.2.2 - VITESSE DU LANCE-BALLES

Note 1 : Tenant compte que l'intention est d'obtenir des balles frappées, les entraîneurs impliqués doivent être en accord avec la vitesse et le réglage de la machine utilisée s'il y a quelques problèmes techniques, nonobstant le type de lance-balles utilisé: lance balle à roulette, lance balle à propulsion, lance-balle mécanique. Rappelez-vous que le rôle du lance-balle est de continuellement lancer des prises aux frappeurs. De ce fait, on peut donc régler le lance-balles à tout moment, nul besoin d'attendre la fin d'une manche.

Note 2 : Lors du championnat provincial, le lance-balle mécanique (type catapulte) sera utilisé. Baseball Québec préconise aussi l'utilisation du lance-balle mécanique (type catapulte) lors des tournois provinciaux.

9U classe A :

La vitesse doit être entre 42 et 44 MPH (68-72 kmh).

9U classe B / Grand Chelem :

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

## 105.2.3 - TERRITOIRE DE FAUSSE-BALLE

Un rayon de 10 pieds de la pointe arrière du marbre et qui rejoint les 2 lignes de fausse-balle doit être tracé. Une balle frappée provenant du lance-balle ou du t-ball qui s'immobilise ou est touchée dans ce rayon est considéré fausse-balle.

Note : Une balle qui s'immobilise ou qui est touchée alors qu'elle est en contact avec la ligne délimitant le rayon de 10 pieds est considéré « bonne balle ».

# 105.2.4 - MONTICULE DU LANCEUR

Un cercle de 18 pieds ou 5,56 mètres de diamètre doit être tracé pour identifier le monticule du lanceur.

## 105.2.5 - LANCE-BALLES

Le lance-balles doit être opéré par un entraîneur de l'équipe en offensive.

# 105.3.1 - 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. Dans cette éventualité, un retrait automatique est inscrit pour le frappeur absent. Lorsque l'équipe n'est plus en mesure de placer au moins 7 joueurs en défensive, la partie est forfait.

## 9U classe B / Grand Chelem :

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

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

Option B : 2 lanceurs, 3 joueurs d'avant-champ et 1 voltigeur;

Option C : 1 lanceur, 4 joueurs d'avant-champ et 1 voltigeur.

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 d'avant-champ. Si l'entraîneur est involontairement atteint par une balle frappée ou un relais, la balle demeure au jeu.

En tournoi, une équipe peut poursuivre la partie même si elle n'est plus en mesure de placer 6 joueurs en défensive pour cause de blessure. Dans cette éventualité, un retrait automatique est inscrit pour le frappeur absent. Lorsque l'équipe n'est plus en mesure de placer au moins 5 joueurs en défensive, la partie est forfait.

## 105.3.2 - LANCEUR

Le/les joueur(s) est obligatoirement placé derrière le prolongement imaginaire de la plaque du lanceur pour jouer le rôle défensif du lanceur, même lorsque le t-ball est utilisé. Il doit porter un casque protecteur à 2 oreilles, avoir un pied posé sur le monticule et l'autre sur le gazon. S'il n'y a pas de gazon, on délimite le monticule à l'aide d'un cercle.

# 105.3.3 - RECEVEUR (9U CLASSE A)

Un joueur occupe obligatoirement la position de receveur, il doit porter tout l'équipement protecteur destiné au receveur.



## 105.3.4 – ÉQUITÉ DE JEU, RÔLE DÉFENSIF

- a) Les substituts, qui prennent place au banc pour la première manche, se joignent à la partie sur une base rotative à compter de la 2e manche. Un joueur ne peut retourner sur le banc avant que tous les autres joueurs ne passent une manche complète sur le banc.
- b) Le retour au jeu est permis, c'est-à-dire que tout joueur peut être remplacé dans son rôle défensif et revenir en tout temps à une quelconque position.

# 105.4.1 - ORDRE DES FRAPPEURS

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

i) lorsqu'un joueur arrive en cours de partie, il est inscrit au dernier rang de l'ordre des frappeurs. En tournoi et championnat, il n'est pas permis d'ajouter un joueur en cours de partie. Une exception à cette règle est permise dans le cas de la poursuite d'une partie suspendue;

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

Option 1 : Rayer définitivement le joueur de la partie;

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

ii) lorsqu'un joueur quitte en cours de partie, il est retiré de l'ordre des frappeurs. Aucun retrait « automatique » n'est comptabilisé;

iii) si un joueur ne peut terminer son tour au bâton, le frappeur suivant dans le rang le remplace avec un nouveau compte. Le joueur remplacé peut revenir au jeu au cours de la partie;

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

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

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

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

## 105.4.2 - FIN D'UNE DEMI-MANCHE

### 9U classe A :

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

### Manche ouverte :

Note 1 : Cette règle est applicable en saison régulière seulement.

Lors d'une manche ouverte, l'équipe visiteuse peut prendre un maximum de 10 points d'avance, une fois cette limite atteinte, la demi-manche offensive de l'équipe visiteuse prend fin. Dans un tel cas lors de son retour en offensive, l'équipe receveuse 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 2 : L'équipe visiteuse mène 13-1 après 3 manches complètes de jeu. La 4e manche est déclarée ouverte par l'officiel. Puisque l'équipe visiteuse a déjà une avance de 10 points, elle ne peut faire davantage de points car l'écart est déjà atteint. L'équipe visiteuse doit sauter son tour au bâton et l'équipe receveuse sera limitée à tenter de faire une partie nulle

### 9U classe B / Grand Chelem :

a) Une demi-manche offensive se termine lorsque les 6 frappeurs se sont présentés au bâton. Aux fins du mode de pointage, on considère qu'il y a 2 retraits lorsque le 6e frappeur s'amène au bâton.

b) Si une équipe est composée uniquement de 6 joueurs, une rotation dans l'ordre des frappeurs doit obligatoirement être effectuée.

Note 3 : Dans cette situation, l'ordre des frappeurs demeure intact, mais à la 2e manche, le frappeur au 2e rang dans l'ordre doit être le 1er frappeur de la manche, et ainsi de suite.

# 105.4.3 - NOMBRE DE LANCERS

## Mauvais lancer :

L'arbitre peut déclarer un mauvais lancer du lance-balle si celui-ci est à l'extérieur de la zone des prises. Si le frappeur est atteint ou s'il s'élance alors que l'arbitre appelle un mauvais lancer, ce lancer n'est pas comptabilisé et le joueur reçoit un lancer supplémentaire.

Note 1 : L'appel d'un mauvais lancer par l'arbitre a toujours préséance sur une balle frappée. Si une balle est frappée dans cette situation, le jeu doit être repris.

## 9U classe A :

La règle du retrait sur 3 prises est applicable. Tous les joueurs reçoivent un maximum de 5 lancers. À partir du 5e lancer, une fausse-balle ne peut être considérée comme un retrait. Le joueur est retiré s'il ne peut mettre la balle en jeu lors de ce dernier lancer.

Note 2 : Si lors du 5e lancer, le frappeur cogne la balle est qu'elle s'immobilise ou est touchée dans le rayon de 10 pieds, on doit appeler une fausse-balle, ce qui entraîne un élan supplémentaire au frappeur.

## 9U classe B / Grand Chelem :

La règle du retrait sur 3 prises n'est pas en application. Tous les joueurs reçoivent un maximum de 3 lancers du lance-balle. À partir du 3e lancer, toute fausse-balle entraînera un autre lancer du lance-balle.

Note 3 : Si lors du 3e lancer du lance-balle, le frappeur cogne la balle est qu'elle s'immobilise ou est touchée dans le rayon de 10 pieds, on doit appeler une fausse-balle, ce qui entraîne un élan supplémentaire du lance-balle au frappeur.

Si le joueur n'a pu mettre la balle en jeu au terme de sa présence, il s'élance à partir d'un t-ball et ne peut se rendre au-delà du premier but. Dans un tel cas, les coureurs sont limités à un seul but.

Le frappeur peut prendre jusqu'à 2 élans sur le t-ball. Le frappeur est retiré s'il ne peut mettre la balle en jeu ou s'il frappe une fausse-balle lors de son 2e élan.

Note 4 : 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 des élans de pratique afin d'ajuster le t-ball du moment que la balle n'est pas en place. Dès que la balle est placée sur le t-ball, seul un élan complet est permis afin de tenter de mettre la balle en jeu.

# 105.5 - DURÉE DE LA PARTIE

a) Toutes les parties sont de 6 manches à finir si le temps et les conditions météorologiques le permettent. Cependant, 3 manches et demi (3½) constituent une partie réglementaire si l'équipe qui reçoit a plus de points que l'équipe qui visite.

b) À partir de l'heure prévue du début de partie, une équipe a 15 minutes pour aligner le nombre de joueurs requis en offensive ou en défensive, autrement la partie est perdue par forfait.

# 105.6.1 - AVANCE SUR LES BUTS

Un coureur peut laisser son but seulement lorsque la balle est frappée. S'il y a infraction, la balle est morte et le coureur est retourné à son but.

## 105.6.2 - VOL DE BUT

Le vol de but n'est pas permis.

# 105.6.3 - AVANCE DES COUREURS

## 9U classe A :

Lors d'un coup frappé, on détermine l'avance des coureurs au moment qu'un joueur d'avant-champ est en possession de la balle alors qu'il a les deux pieds sur la surface délimitant le champ intérieur (limite de terre et de gazon entre le champ intérieur et extérieur).

Note 1 : Tenant compte que cette division évolue sur des terrains de différentes dimensions, on détermine que le champ intérieur est dans un rayon de 60 pieds de la plaque du lanceur 9U.

À partir de ce moment, les coureurs peuvent se rendre uniquement au prochain but, à leur risque. Il est aussi permis d'avancer sur un ballon sacrifice. Si une erreur est commise au cours du premier jeu (retrait ou tentative de retrait), les coureurs peuvent tenter d'avancer d'un (1) seul but supplémentaire, à leur risque. Dans le cas d'une balle frappée se rendant au champ extérieur, la notion d'erreur ne s'applique plus au moment où elle revient au champ intérieur, en possession d'un joueur d'avant-champ. Dès qu'une balle est appelée « hors limite », les coureurs doivent retourner au dernier but régulièrement atteint.

Note 2 : Est considéré joueur d'avant-champ tous les joueurs jouant à la défensive à l'exception de ceux qui évoluent à la position de voltigeur.

Exemple 1 : Coureur au 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 C1 et le 2e but pour 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 frappeurcoureur (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.

Exemple 4 : Coureur au 1er but. Balle frappée au sol qui atteint le champ extérieur. Le voltigeur relaie la balle au joueur d'arrêt-court qui en prend possession à l'avant-champ. À ce moment, le coureur (C1) est à mi-chemin entre le 2e et 3e but. Le relais vers le joueur de 3e but est erratique. Les deux coureurs NE POURRONT avancer d'un but supplémentaire (dont le marbre pour C1), car la balle frappée au champ extérieur est revenue au champ intérieur et qu'un joueur d'avant-champ en a eu la possession, ce qui élimine la notion d'erreur aux fins de l'avance des coureurs.

Exemple 5 : Coureur au 2e but. Balle frappée en vol qui atteint le champ extérieur. Suite au ballon capté, le coureur (C2) retouche son but et file en direction du 3e but. Le voltigeur tente un relais au 3e but pour retirer le coureur, mais le relais est erratique et dépasse le joueur de 3e but. Le coureur a déjà contourné le 3e coussin lorsque le joueur de 3e but prend finalement possession de la balle. Même si la balle a été frappée au champ extérieur et qu'une erreur a été commise sur le jeu, le coureur peut tenter d'atteindre le prochain but tant que la balle n'est pas revenue au champ intérieur ET qu'elle soit en possession d'un joueur d'avant-champ.

## 9U classe B / Grand Chelem :

Lors d'un coup frappé provenant du lance-balle, on détermine l'avance des coureurs au moment qu'un joueur défensif est en possession de la balle alors qu'il a les deux pieds sur la surface délimitant le champ intérieur (limite de terre et de gazon entre le champ intérieur et extérieur).

Note 3 : Tenant compte que cette division évolue sur des terrains de différentes dimensions, on détermine que le champ intérieur est dans un rayon de 60 pieds de la plaque du lanceur 9U.

Les coureurs peuvent se rendre uniquement au prochain but, à leur risque. Il est aussi permis d'avancer sur un ballon sacrifice. Dans tous les cas d'erreur commise par la défensive une fois la balle au champ intérieur en possession d'un joueur défensif ou dès qu'une balle est appelée « hors limite », les coureurs doivent



retourner au dernier but régulièrement atteint.

Note 4 : Lorsque la balle est frappée au champ extérieur, on préconise de rapidement relayer la balle à un intercepteur au champ intérieur, ce qui aura pour effet de limiter l'avance des coureurs.

Lorsque le t-ball est utilisé, le frappeur et les coureurs sont limités à un seul but.

# 105.6.4 - LANCE-BALLES AUTOMATIQUE

Lorsqu'une balle frappée touche le lance-balles ou l'opérateur, la balle est déclarée morte et on accorde le premier but au frappeur. Les coureurs avancent si forcés.

Note : Pour l'application de cette règle, la balle doit directement toucher le lance-balle ou l'opérateur. Une balle déviée qui touche ensuite le lance-balle ou l'opérateur demeure en jeu et ne constitue pas une balle morte.

# 105.6.5 - CHANDELLE INTÉRIEURE

La règle relative à la chandelle intérieure ne s'applique pas.

## 105.6.6 - COUP RETENU

Aucun coup retenu n'est permis. S'il y a infraction, la balle est morte et une prise sera appelée au frappeur.

# 106 - DES RÈGLES DU JEU POUR LA DIVISION 11U

# 106.1 - DURÉE DES PARTIES

- a) Toutes les parties sont de 6 manches à finir si le temps et les conditions météorologiques le permettent. Cependant, 3 manches et demi (3½) constituent une partie réglementaire si l'équipe qui reçoit a plus de points que l'équipe qui visite.
- b) À partir de l'heure prévue du début de partie, une équipe a 15 minutes pour aligner le nombre de joueurs requis en offensive ou en défensive, autrement la partie est perdue par forfait.

## 106.2 - LANCEUR

a) VISITES :

Un entraîneur qui rend visite à un lanceur pour la 2e fois dans la même manche doit changer ce lanceur, lequel peut jouer à une autre position.

b) QUITTER LE MONTICULE :

Un lanceur qui quitte le monticule pour évoluer à une autre position ne peut revenir dans cette partie à titre de lanceur.

c) BUTS SUR BALLE INTENTIONNELS :

Les buts sur balles intentionnels sont interdits à la division 11U.

d) RESTRICTION :

i) Un joueur ne peut lancer 3 journées consécutives;

ii) Une journée de repos signifie une journée complète de calendrier.

e) NOMBRE DE MANCHES (saison régulière) :

Mois de MAI et JUIN

i) Un lanceur ne peut lancer plus de 2 manches dans une journée;

ii) Un lanceur ne peut cumuler plus de 4 manches dans une période de 7 jours consécutifs.

Mois de JUILLET, AOÛT et SEPTEMBRE

iii) Un lanceur ne peut lancer plus de 3 manches dans une journée;

iv) Un lanceur ne peut cumuler plus de 6 manches dans une période de 7 jours consécutifs.

Note : Une balle lancée dans une manche compte pour une manche lancée.

Le nombre de manches lancées en tournoi et championnat n'est pas comptabilisé dans le maximum de manches permis en saison régulière, pour la période de 7 jours. La période de 7 jours consécutifs doit être calculée de FAÇON RÉTROACTIVE à partir de la date de la DERNIÈRE PRÉSENCE au monticule du lanceur concerné – voir exemple à l'article 107.2e.

f) NOMBRE DE LANCERS (tournois – championnats) :

i) Un lanceur qui effectue entre 36 et 50 lancers dans une journée doit avoir une journée de repos;

ii) Un lanceur qui effectue entre 51 et 60 lancers dans une journée doit avoir 2 journées de repos;

iii) Un lanceur qui effectue entre 61 et 75 lancers dans une journée doit avoir 3 journées de repos;

iv) Lorsqu'un lanceur atteint le maximum de lancers permis pour une étape (35, 50 et 60 lancers), il peut terminer sa présence face à ce frappeur sans la pénalité relative aux journées de congé s'il n'affronte pas d'autres frappeurs. Dans cette situation, on indique au registre le nombre de lancers correspondant à l'étape franchie par le lanceur.

v) Lorsqu'un lanceur affronte un nouveau frappeur au-delà du 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.





# 106.3 - MONTICULE

Le monticule est facultatif.

# RÈGLES SPÉCIFIQUES 11U

## CLASSE B

### 106.4 - COUREURS SUR LES BUTS, VOL DE BUTS, COUP RETENU ET CHANDELLE INTÉRIEURE

a) Le vol de but n'est pas permis. Un coureur peut laisser son but seulement lorsque la balle est frappée. S'il y a infraction, la balle est morte et le coureur est retourné à son but. Lorsque le lanceur reçoit la balle et prend place sur sa plaque et que le receveur est en position, les coureurs doivent obligatoirement retourner aux buts qu'ils occupaient.

b) Lors d'un coup frappé, on détermine l'avance des coureurs au moment qu'un joueur d'avant-champ est en possession de la balle alors qu'il a les deux pieds sur la surface délimitant le champ intérieur (limite de terre et de gazon entre le champ intérieur et extérieur).

Note 1 : Tenant compte que cette division évolue sur des terrains de différentes dimensions, on détermine que le champ intérieur est dans un rayon de 60 pieds de la plaque du lanceur 11U.

À partir de ce moment, les coureurs peuvent se rendre uniquement au prochain but, à leur risque. Si une erreur est commise au cours du premier jeu (retrait ou tentative de retrait), les coureurs peuvent tenter d'avancer d'un (1) seul but supplémentaire, à leur risque. Dans le cas d'une balle frappée se rendant au champ extérieur, la notion d'erreur ne s'applique plus au moment où elle revient au champ intérieur, en possession d'un joueur d'avant-champ.

Voir les 5 exemples de situations de jeux décrites à l'article 105.6.3.

Note 2 : L'application d'une règle de jeu (BCan) peut « forcer » l'avance des coureurs. Ex. : Balle hors limite.

c) Aucun coup retenu n'est permis. Sinon, la balle est morte et une prise sera appelée au frappeur.

d) La règle relative à la chandelle intérieure ne s'applique pas.

### 106.5 - FRAPPEUR, TROISIÈME PRISE ÉCHAPPÉE

La balle est morte, le frappeur est retiré automatiquement.

### 106.6 - FEINTE IRRÉGULIÈRE

Aucune feinte irrégulière n'est appelée. Balle morte, les coureurs retournent à leur but et le jeu reprend.

### 106.7 - BUT SUR BALLES

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 1 : Lorsqu'une 4e balle est appelée par l'arbitre, la balle est morte. L'arbitre doit obligatoirement remettre la balle en jeu préalablement à l'élan du frappeur sur le t-ball.

b) Le frappeur peut prendre un (1) seul élan afin de mettre la balle en jeu.

c) Le frappeur est limité à atteindre le 2e but. Si la balle est frappée à l'extérieur des limites du terrain (au-delà des clôtures), le frappeur sera crédité d'un circuit.

Note 2 : Dans tous les cas d'erreur commise par la défensive ou de balle hors limite, il n'est pas permis de faire avancer le frappeur au-delà du 2e but. Si le frappeur dépasse le 2e but, il est à risque d'être touché par un joueur défensif en possession de la balle et être retiré. S'il atteint le 3e but au cours du jeu, il est automatiquement retiré.

d) Il n'y a pas de limite sur l'avance des autres coureurs.

e) Le joueur occupant la position de lanceur doit demeurer à sa position, un pied posé sur la plaque.

Note 3 : Il lui est aussi permis de se reculer de sa position, pourvu qu'il demeure dans l'axe du marbre et de la plaque du lanceur.

Le receveur doit garder tout son équipement et demeurer derrière le marbre.

f) Un rayon de 10 pieds de la pointe arrière du marbre rejoignant les 2 lignes de fausse-balle doit être tracé.

Une balle frappée du t-ball qui s'immobilise ou est touchée dans ce rayon est déclarée « fausse-balle ».

Le frappeur est retiré s'il n'a pu mettre la balle en jeu ou frappe une fausse-balle lors de l'élan sur le t-ball.

Note 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 ».

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.

## **106.8 - CATAPULTE (MODE DE JEU OPTIONNEL)**

### **106.8.1 - RÉGLAGE DE LA CATAPULTE**

La distance entre le marbre et la catapulte est de 44 pieds ou 13,41 mètres.

### **106.8.2 - VITESSE DE LA CATAPULTE**

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

### **106.8.3 - OPÉRATION DE LA CATAPULTE**

La catapulte doit être opérée par un entraîneur de l'équipe en offensive.

### **106.8.4 - LANCEUR**

Un (1) joueur est obligatoirement placé au monticule, derrière la catapulte, pour jouer le rôle défensif du lanceur.

### **106.8.5 - NOMBRE DE LANCERS**

La règle du retrait sur 3 prises est applicable. Tous les joueurs reçoivent un maximum de 3 lancers. À partir du 3<sup>e</sup> lancer, une fausse-balle ne peut être considérée comme un retrait. Le joueur est retiré s'il ne peut mettre la balle en jeu lors de ce dernier lancer.

Note 1 : Si lors du 3<sup>e</sup> lancer, le frappeur cogne la balle est qu'elle s'immobilise ou est touchée dans le rayon de 10 pieds, on doit appeler une fausse-balle, ce qui entraîne un élan supplémentaire au frappeur.

Mauvais lancer :

L'arbitre peut déclarer un mauvais lancer de la catapulte si celui-ci est à l'extérieur de la zone des prises. Si le frappeur est atteint

ou s'il s'élance alors que l'arbitre appelle un mauvais lancer, ce lancer n'est pas comptabilisé et le joueur reçoit un lancer supplémentaire.

Note 2 : L'appel d'un mauvais lancer par l'arbitre a toujours préséance sur une balle frappée. Si une balle est frappée dans cette situation, le jeu doit être repris.

### **106.8.6 - BALLE QUI TOUCHE LA CATAPULTE**

Lorsqu'une balle frappée touche la catapulte ou l'opérateur, la balle est déclarée morte et on accorde le premier but au frappeur.

Les coureurs avancent si forcés.

Note 3 : Pour l'application de cette règle, la balle doit directement toucher la catapulte ou l'opérateur. Une balle déviée qui touche ensuite la catapulte ou l'opérateur demeure en jeu et ne constitue pas une balle morte.

# RÈGLES SPÉCIFIQUES 11U

## CLASSE A ET AA

### **106.9 - COUREURS SUR LES BUTS, VOL DE BUTS, COUP RETENU ET CHANDELLE INTÉRIEURE**

a) Aucun coureur ne peut laisser son but avant que la balle n'ait traversé le marbre ou qu'elle n'ait été frappée. S'il y a infraction, la balle est morte et le coureur est retiré.

Lorsque le lanceur reçoit la balle et prend place sur sa plaque et que le receveur est en position, les coureurs doivent 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.

c) Aucun coup retenu n'est permis. S'il y a infraction, la balle est morte, une prise appelée au frappeur.

d) La règle relative à la chandelle intérieure ne s'applique pas.

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

### **106.10 - FRAPPEUR, TROISIÈME PRISE ÉCHAPPÉE**

Le frappeur est retiré automatiquement, la balle est au jeu et s'il y a des coureurs sur les buts, ils ont le droit d'avancer à leurs risques sauf au marbre et lors des situations décrites à 103.14c.

### **106.11 - FEINTE IRRÉGULIÈRE**

Aucune feinte irrégulière n'est appelée. Balle morte, les coureurs retournent à leur but et le jeu reprend.

# 107 - DES RÈGLES DU JEU POUR LA DIVISION 13U

# 107.1 - DURÉE DES PARTIES

- a) Toutes les parties sont de 6 manches à finir si le temps et les conditions météorologiques le permettent. Cependant, 3 manches et demi (3½) constituent une partie réglementaire si l'équipe qui reçoit a plus de points que l'équipe qui visite.
- b) À partir de l'heure prévue du début de partie, une équipe a 15 minutes pour aligner le nombre de joueurs requis en offensive ou en défensive, autrement la partie est perdue par forfait.

## 107.2 - LANCEUR

### a) VISITES :

Un entraîneur qui rend visite à un lanceur pour la 2e fois dans la même manche doit changer ce lanceur, lequel peut jouer à une autre position.

### b) QUITTER LE MONTICULE :

Un lanceur qui quitte le monticule pour évoluer à une autre position ne peut revenir dans cette partie à titre de lanceur.

### c) BUTS SUR BALLE INTENTIONNELS :

Classe B : Les buts sur balles intentionnels sont interdits à la division 13U de classe B.

Classe A et AA : Un entraîneur peut indiquer à l'arbitre son intention d'accorder un but sur balle intentionnel au frappeur. La balle est morte, le frappeur se dirige automatiquement au premier but, les coureurs avancent si forcés. Les balles automatiques d'un but sur balle intentionnel ne comptent pas dans le calcul des lancers.

### d) RESTRICTION :

i) Un joueur ne peut lancer 3 journées consécutives;

ii) Une journée de repos signifie une journée complète de calendrier.

### e) NOMBRE DE MANCHES (saison régulière) :

Mois de MAI et JUIN

i) Un lanceur ne peut lancer plus de 3 manches dans une journée;

ii) Un lanceur ne peut cumuler plus de 6 manches dans une période de 7 jours consécutifs.

Mois de JUILLET, AOÛT et SEPTEMBRE

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

iv) Un lanceur ne peut cumuler plus de 8 manches dans une période de 7 jours consécutifs.

Note : Une balle lancée dans une manche compte pour une manche lancée.

Le nombre de manches lancées en tournoi et championnat n'est pas comptabilisé dans le maximum de manches permis en saison régulière, pour la période de 7 jours. La période de 7 jours consécutifs doit être calculée de FAÇON RÉTROACTIVE à partir de la date de la DERNIÈRE PRÉSENCE au monticule du lanceur concerné.

Exemple pour un lanceur 13U au mois de Juillet :

Lundi 1er Juillet, il lance 3 manches, mardi le 2, en congé, mercredi le 3, en congé, jeudi le 4, il lance 3 manches, vendredi le 5, en congé, samedi le 6, en congé, dimanche le 7, il lance 2 manches (ayant atteint le max. de 8 manches pour 7 jours).

Lundi le 8, est-ce qu'on remet le compteur à zéro ?

Pas tout à fait. Il peut lancer 3 manches (et non 4 manches) puisqu'en tenant compte des 6 jours précédant le lundi 8 Juillet, le lanceur a lancé 5 manches (entre mardi le 2 et dimanche le 7). L'idée est de ne pas dépasser 8 manches dans la journée en cours et les 6 jours précédant.

### f) NOMBRE DE LANCERS (tournois – championnats) :

i) Un lanceur qui effectue entre 41 et 55 lancers dans une journée doit avoir une journée de repos;

ii) Un lanceur qui effectue entre 56 et 70 lancers dans une journée doit avoir 2 journées de repos;

iii) Un lanceur qui effectue entre 71 et 85 lancers dans une journée doit avoir 3 journées de repos;

iv) Lorsqu'un lanceur atteint le maximum de lancers permis pour une étape (40, 55 et 70 lancers), il peut terminer sa présence face à ce frappeur sans la pénalité relative aux journées de congé s'il n'affronte pas d'autres frappeurs. Dans cette situation, on indique au registre le nombre de lancers correspondant à l'étape franchie par le lanceur.

v) Lorsqu'un lanceur affronte un nouveau frappeur au-delà du 40e lancer lors d'une partie, il ne peut évoluer à titre de lanceur dans une autre partie lors de cette même journée.

vi) Lorsqu'un lanceur atteint le maximum de lancers permis pour une journée face à un frappeur (85

lancers), il peut terminer sa présence et doit être remplacé suite à ce frappeur.

vii) Dans les tournois et championnats, un lanceur peut lancer lors d'une 2e journée consécutive s'il n'a pas atteint au cours de la précédente journée le cumulatif de 41 lancers ou plus. Il lui est permis d'effectuer jusqu'à un maximum de 85 lancers pour le cumulatif des 2 journées. Il lui est interdit de lancer lors de 3 journées consécutives, sans égard au nombre de lancers effectués.

Exemple : 30 lancers le jour 1. Ayant effectué moins de 41 lancers, il est éligible à lancer une 2e journée consécutive, mais est limité à 55 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.



# 107.3 - MONTICULE

Le monticule est facultatif.

# RÈGLES SPÉCIFIQUES 13U

## CLASSE B

### **107.4 - COUREURS SUR LES BUTS, VOL DE BUTS, COUP RETENU ET CHANDELLE INTÉRIEURE**

a) Aucun coureur ne peut laisser son but avant que la balle n'ait traversé le marbre ou qu'elle n'ait été frappée. S'il y a infraction, la balle est morte et le coureur est retiré.

Lorsque le lanceur reçoit la balle et prend place sur sa plaque et que le receveur est en position, les coureurs doivent 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.

c) Aucun coup retenu n'est permis. S'il y a infraction, la balle est morte, une prise appelée au frappeur.

d) La règle relative à la chandelle intérieure ne s'applique pas.

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

### **107.5 - FRAPPEUR, TROISIÈME PRISE ÉCHAPPÉE**

Le frappeur est retiré automatiquement, la balle est au jeu et s'il y a des coureurs sur les buts, ils ont le droit d'avancer à leurs risques sauf au marbre et lors des situations décrites à 103.14c.

### **107.6 - FEINTE IRRÉGULIÈRE**

Aucune feinte irrégulière n'est appelée. Balle morte, les coureurs retournent à leur but et le jeu reprend.

# RÈGLES SPÉCIFIQUES 13U

## CLASSE A ET AA

### **107.7 - COUREURS SUR LES BUTS ET AVANCE SUR LES BUTS**

Tous les coureurs peuvent quitter leur but. Tous les coureurs sont soumis aux règles de jeu du baseball en ce qui concerne leur participation au jeu (BCan 5.06).

### **107.8 - FRAPPEUR, TROISIÈME PRISE ÉCHAPPÉE**

La règle de jeu s'applique (BCan).

### **107.9 - FEINTE IRRÉGULIÈRE**

La règle de jeu s'applique (BCan).

### **107.10 - FRAPPEUR EXTRA (CLASSE AA SEULEMENT)**

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.

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

# 108.1 - DURÉE DES PARTIES

- a) Toutes les parties sont de 7 manches à finir si le temps et les conditions météorologiques le permettent. Cependant, 4 manches et demi (4½) constituent une partie réglementaire si l'équipe qui reçoit a plus de points que l'équipe qui visite.
- b) À partir de l'heure prévue du début de partie, une équipe a 15 minutes pour aligner le nombre de joueurs requis en offensive ou en défensive, autrement la partie est perdue par forfait.

## 108.2 - LANCEUR

### a) VISITES :

Un entraîneur qui rend visite à un lanceur pour la 2e fois dans la même manche doit changer ce lanceur, lequel peut jouer à une autre position.

### b) QUITTER LE MONTICULE :

Un lanceur qui quitte le monticule pour évoluer à une autre position ne peut revenir dans cette partie à titre de lanceur.

### c) BUTS SUR BALLE INTENTIONNELS :

Un entraîneur peut indiquer à l'arbitre son intention d'accorder un but sur balle intentionnel au frappeur. La balle est morte, le frappeur se dirige automatiquement au premier but, les coureurs avancent si forcés. Les balles automatiques d'un but sur balle intentionnel ne comptent pas dans le calcul des lancers.

### d) RESTRICTION :

- i) Un joueur ne peut lancer 3 journées consécutives;
- ii) Une journée de repos signifie une journée complète de calendrier.

### e) NOMBRE DE MANCHES (saison régulière) :

- i) Un lanceur ne peut lancer plus de 7 manches dans une journée;
- ii) Un lanceur qui cumule plus de 3 manches dans une partie ne peut lancer à nouveau lors de cette journée et doit avoir 2 journées de repos;
- iii) Un lanceur qui cumule plus de 3 manches dans une journée doit avoir 2 journées de repos;
- iv) Un lanceur qui cumule 7 manches dans une journée doit avoir 3 journées de repos.
- v) Une balle lancée dans une manche compte pour une manche lancée

### f) NOMBRE DE LANCERS (tournois – championnats) :

- i) Un lanceur qui effectue entre 46 et 60 lancers dans une journée doit avoir une journée de repos;
- ii) Un lanceur qui effectue entre 61 et 75 lancers dans une journée doit avoir 2 journées de repos;
- iii) Un lanceur qui effectue entre 76 et 90 lancers dans une journée doit avoir 3 journées de repos;
- iv) Lorsqu'un lanceur atteint le maximum de lancers permis pour une étape (45, 60 et 75 lancers), il peut terminer sa présence face à ce frappeur sans la pénalité relative aux journées de congé s'il n'affronte pas d'autres frappeurs. Dans cette situation, on indique au registre le nombre de lancers correspondant à l'étape franchie par le lanceur.
- v) Lorsqu'un lanceur affronte un nouveau frappeur au-delà du 45e lancer lors d'une partie, il ne peut évoluer à titre de lanceur dans une autre partie lors de cette même journée.
- vi) Lorsqu'un lanceur atteint le maximum de lancers permis pour une journée face à un frappeur (90 lancers), il peut terminer sa présence et doit être remplacé suite à ce frappeur.
- vii) Dans les tournois et championnats, un lanceur peut lancer lors d'une 2e journée consécutive s'il n'a pas atteint au cours de la précédente journée le cumulatif de 46 lancers ou plus. Il lui est permis d'effectuer jusqu'à un maximum de 90 lancers pour le cumulatif des 2 journées. Il lui est interdit de lancer lors de 3 journées consécutives, sans égard au nombre de lancers effectués.  
Exemple : 30 lancers le jour 1. Ayant effectué moins de 46 lancers, il est éligible à lancer une 2e journée consécutive, mais est limité à 60 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.

# 108.3 - FRAPPEUR EXTRA - RÈGLES SPÉCIFIQUES 15U/16UF CLASSE AA

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.

# 109 - DES RÈGLES DU JEU POUR LA DIVISION 18U/21UF



# 109.1 - DURÉE DES PARTIES

- a) Toutes les parties sont de 7 manches à finir si le temps et les conditions météorologiques le permettent. Cependant, 4 manches et demi (4½) constituent une partie réglementaire si l'équipe qui reçoit a plus de points que l'équipe qui visite.
- b) À partir de l'heure prévue du début de partie, une équipe a 15 minutes pour aligner le nombre de joueurs requis en offensive ou en défensive, autrement la partie est perdue par forfait.

## 109.2 - LANCEUR

### a) VISITES :

Un entraîneur qui rend visite à un lanceur pour la 2e fois dans la même manche doit changer ce lanceur, lequel peut jouer à une autre position.

### b) QUITTER LE MONTICULE :

Un lanceur qui quitte le monticule pour évoluer à une autre position ne peut revenir dans cette partie à titre de lanceur.

### c) BUTS SUR BALLE INTENTIONNELS :

Un entraîneur peut indiquer à l'arbitre son intention d'accorder un but sur balle intentionnel au frappeur. La balle est morte, le frappeur se dirige automatiquement au premier but, les coureurs avancent si forcés. Les balles automatiques d'un but sur balle intentionnel ne comptent pas dans le calcul des lancers.

### d) RESTRICTION :

- i) Un joueur ne peut lancer 3 journées consécutives;
- ii) Une journée de repos signifie une journée complète de calendrier.

### e) NOMBRE DE MANCHES (saison régulière) :

- i) Un lanceur ne peut lancer plus de 7 manches dans une journée;
- ii) Un lanceur qui cumule plus de 4 manches dans une partie ne peut lancer à nouveau lors de cette journée et doit avoir 2 journées de repos;
- iii) Un lanceur qui cumule plus de 4 manches dans une journée doit avoir 2 journées de repos;
- iv) Un lanceur qui cumule 7 manches dans une journée doit avoir 3 journées de repos.
- iv) Une balle lancée dans une manche compte pour une manche lancée

### f) NOMBRE DE LANCERS PAR JOUR (tournois – championnats) :

- i) Un lanceur qui effectue entre 51 et 65 lancers dans une journée doit avoir une journée de repos;
- ii) Un lanceur qui effectue entre 66 et 80 lancers dans une journée doit avoir 2 journées de repos;
- iii) Un lanceur qui effectue entre 81 et 100 lancers dans une journée doit avoir 3 journées de repos;
- iv) Lorsqu'un lanceur atteint le maximum de lancers permis pour une étape (50, 65 et 80 lancers), il peut terminer sa présence face à ce frappeur sans la pénalité relative aux journées de congé s'il n'affronte pas d'autres frappeurs. Dans cette situation, on indique au registre le nombre de lancers correspondant à l'étape franchie par le lanceur.
- v) Lorsqu'un lanceur affronte un nouveau frappeur au-delà du 50e lancer lors d'une partie, il ne peut évoluer à titre de lanceur dans une autre partie lors de cette même journée.
- vi) Lorsqu'un lanceur atteint le maximum de lancers permis pour une journée face à un frappeur (100 lancers), il peut terminer sa présence et doit être remplacé suite à ce frappeur.
- vii) Dans les tournois et championnats, un lanceur peut lancer lors d'une 2e journée consécutive s'il n'a pas atteint au cours de la précédente journée le cumulatif de 51 lancers ou plus. Il lui est permis d'effectuer jusqu'à un maximum de 100 lancers pour le cumulatif des 2 journées. Il lui est interdit de lancer lors de 3 journées consécutives, sans égard au nombre de lancers effectués.  
Exemple : 30 lancers le jour 1. Ayant effectué moins de 51 lancers, il est éligible à lancer une 2e journée consécutive, mais est limité à 70 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.

# 109.3 - STATUT DES JOUEURS RÉSEAU DE DÉVELOPPEMENT 17U AAA

Un joueur ayant évolué la saison précédente au Réseau de développement 17U AAA doit évoluer à la classe 18U/21UF la plus élevée de sa région (excluant le AAA) afin d'être éligible à titre de lanceur lors des parties de son équipe.

# 110 - DES RÈGLES DU JEU POUR LES DIVISIONS JUNIOR, JUNIOR ÉLITE ET SENIOR

# 110.1 - DURÉE DES PARTIES

- a) Dans les divisions Junior, Junior Élite et Senior, toutes les parties sont de 7 ou 9 manches à finir si le temps et les conditions météorologiques le permettent. Cependant, dans les 2 cas, 4 manches et demi (4½) constituent une partie réglementaire si l'équipe qui reçoit a plus de points que l'équipe qui visite.
- b) À partir de l'heure prévue du début de partie, une équipe a 15 minutes pour aligner le nombre de joueurs requis en offensive ou en défensive, autrement la partie est perdue par forfait.

## 110.2 - LANCEUR

Un lanceur retiré de sa position suite à une 2e visite au monticule dans la même manche peut évoluer à une autre position, sauf à la position de lanceur. Les autres articles relatifs à la règle 5.10 (BCan) s'appliquent.

# 111 - REGLEMENT DU LANCEUR

# 111.1 - TABLEAU

## Saison régulière

Division	Maximum / jour	Repos requis
11U	2 manches (Mai-Juin) 3 manches (Juillet à Septembre)	Au 11U, un lanceur est limité à 4 manches (MAI et JUIN) et 6 manches (JUILLET à SEPTEMBRE) par semaine - (7 jours consécutifs)
13U	3 manches (Mai-Juin) 4 manches (Juillet à Septembre)	Au 13U, un lanceur est limité à 6 manches (MAI et JUIN) et 8 manches (JUILLET À SEPTEMBRE) par semaine - (7 jours consécutifs)
15U/16UF	7 manches	plus de 3 manches / partie ou plus de 3 manches / journée = 2 jours de repos 7 manches = 3 jours de repos
18U/21UF	7 manches	plus de 4 manches / partie ou plus de 4 manches / journée = 2 jours de repos 7 manches = 3 jours de repos

## Tournoi – Championnat

Division	Aucun repos	1 journée de repos	2 jours de repos	3 jours de repos
11U	1-35 lancers	36-50 lancers	51-60 lancers	61-75 lancers
13U	1-40 lancers	41-55 lancers	56-70 lancers	71-85 lancers
15U/16UF	1-45 lancers	46-60 lancers	61-75 lancers	76-90 lancers
18U/21UF	1-50 lancers	51-65 lancers	66-80 lancers	81-100 lancers

Note : Tout joueur réserviste provenant de la division inférieure qui évolue à titre de lanceur lors d’une partie de tournoi ou de championnat est assujetti à la règle du lanceur dans la division où il est réserviste.



# 111.2 - PÉNALITÉS - SANCTIONS

Les comités organisateurs de tournois et de championnats doivent désigner une personne ayant la responsabilité de garder un registre du décompte des lancers et de s'assurer que ce nombre de lancers soit annoncé à chaque étape franchie par le lanceur, à chaque demi-manche et dès le moment où le lanceur n'est plus éligible à affronter un frappeur.

L'entraîneur de l'équipe doit voir au respect de la réglementation. La sanction peut être appliquée en tout temps par une personne en autorité.

Sanction : Un lanceur inéligible doit immédiatement être remplacé par un joueur éligible à évoluer à cette position au moment de la découverte de l'infraction. Toute action effectuée par ce lanceur demeure toutefois valide. Toute contravention à l'article au règlement du lanceur entraîne une suspension pour la prochaine partie à l'entraîneur-chef de l'équipe fautive (ou celui occupant cette fonction lors de la partie).