

40 - DE LA PARTIE

- 40.1 - PLUIE ET CONDITIONS MÉTÉOROLOGIQUES
- 40.2 - RECEVEUR ET VISITEUR
- 40.3 – ORDRE DES FRAPPEURS
- 40.4 - PROTÊT
- 40.6 - PARTIES
- 40.7 - MANCHES SUPPLÉMENTAIRES

40.1 - PLUIE ET CONDITIONS MÉTÉOROLOGIQUES

a) En cas de pluie ou des conditions météorologiques, la partie est suspendue par le superviseur de la compétition. Elle doit se poursuivre au moment déterminé par le superviseur de la compétition.

b) Toutes les parties sont à finir

40.2 - RECEVEUR ET VISITEUR

a) Tournoi à la ronde : La position des équipes pour toute la ronde préliminaire est déterminée à l'avance lors de la confection du calendrier, en fonction du classement à ce championnat la saison précédente. En demi-finale, les équipes plus hautes au classement, selon le bris d'égalité, seront « receveur ». Pour les parties impliquant une médaille, il y aura un tirage au sort.

b) Fausse double élimination : La position des équipes pour leur première partie est déterminée à l'avance lors de la confection du calendrier, en fonction du classement à ce championnat la saison précédente. Ensuite, lors d'une partie gagnant vs perdant, l'équipe gagnante sera « receveur ». Autrement, il y aura un tirage au sort.

40.3 – ORDRE DES FRAPPEURS

Les responsables des 2 équipes doivent remettre au marqueur officiel de la partie, la feuille d'ordre des frappeurs dûment remplie : (numéro d'uniforme, nom et prénom complets et la position des joueurs débutants, ainsi que tous les substituts de cette partie) 30 minutes avant l'heure prévue de chacune des parties.

Note : Si deux ou plusieurs joueurs possèdent le même numéro sur leur uniforme, le responsable de l'équipe doit inscrire à la suite du nom, sur l'ordre des frappeurs, le nom de l'équipe originale dudit joueur.

40.4 - PROTÊT

Tout avis de protêt doit être donné à l'arbitre au moment de l'infraction, avant que le jeu ne reprenne. Tout protêt doit être accompagné d'un montant de 100 \$ comptant. La partie est suspendue et le comité de protêt se réunit immédiatement pour étudier le protêt. La réponse est définitive et sans appel. La partie se continue immédiatement après qu'une décision ait été rendue. Si l'équipe a gain de cause, le montant du protêt lui sera remis.

40.6 - PARTIES

a) Durée des parties (classe A et B) :

Divisions 9U, 11U et 13U :

Toute manche qui débute 90 minutes (1h 30) après le début d'une partie est déclarée « dernière manche », et cette manche est ouverte. La partie est terminée après cette manche.

Divisions 15U/16UF et 18U/21UF :

Toute manche qui débute 105 minutes (1h 45) après le début d'une partie est déclarée « dernière manche », et cette manche est ouverte. La partie est terminée après cette manche.

b) Partie réglementaire (classe A et B) :

Une partie devient réglementaire lorsqu'elle atteint, à la première échéance, soit les conditions décrites aux articles relatifs à la durée des parties de division 9U à 18U/21UF, ou soit lorsqu'une dernière manche est annoncée. S'il y a égalité au terme du temps alloué, la partie doit se poursuivre et toutes les manches subséquentes sont ouvertes. Le marqueur officialise l'heure du début de partie. Tout arrêt de la partie de plus de 10 minutes n'est pas comptabilisé dans la durée de la partie. À partir des demi-finales, les parties sont à finir, sans limite de temps.

c) Différence de pointage :

i) Division 9U à 13U :

La règle de « différence de pointage » de quinze (15) points s'applique après la 3e manche ou 2 manches et demi si l'équipe locale est en avance.

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

ii) Division 15U/16UF à Senior :

La règle de « différence de pointage » de quinze (15) points s'applique après la 4e manche ou 3 manches et demi si l'équipe locale est en avance.

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

Une partie se termine immédiatement à partir du moment où une équipe, en raison de la limitation des points par manche, ne peut remporter la victoire.

40.7 - MANCHES SUPPLÉMENTAIRES

Si une partie est égale suite aux nombres de manches réglementaires ou suite au temps alloué, la procédure suivante sera utilisée au début de la première manche supplémentaire :

a) Chaque équipe débutera la manche supplémentaire (et toute autre manche subséquente nécessaire) avec un coureur aux 1er et 2e but et aucun retrait (voir l'exemple qui suit pour confirmer qui est au 1er et 2e but).

b) L'ordre des frappeurs pour la première manche supplémentaire ou toute autre manche subséquente sera déterminé selon la fin de la manche précédente (voir l'exemple qui suit pour confirmer qui est au bâton).

Exemple : Le 6e frappeur a obtenu la dernière présence au bâton à la fin de la dernière manche réglementaire. La manche supplémentaire débutera alors avec le 7e frappeur au bâton, le 5e frappeur au 2e but et le 6e frappeur au 1er but.

c) Avec l'exception des coureurs sur les buts pour débiter la manche, toutes les autres règles officielles de jeu demeurent en vigueur tout au long des manches supplémentaires jusqu'au moment où un gagnant est déclaré.

La procédure pour les manches supplémentaires s'applique pour toutes les parties du champ