

43 - DES OBLIGATIONS DU TOURNOI

- 43.1 - ARBITRES ET MARQUEURS
- 43.2 - NEUTRALITÉ DES ORGANISATEURS
- 43.3 - DROITS FONDAMENTAUX
- 43.4 - RISTOURNES
- 43.6 - MAXIMUM DE PARTIES PAR JOUR
- 43.7 - LIMITE D'HEURE
- 43.8 - BOURSES
- 43.10 - AMENDES
- 43.11 - RÈGLES DE JEU
- 43.12 - DÉLAI DE CORRESPONDANCE
- 43.13 - NOMBRE D'ÉQUIPES PARTICIPANTES
- 43.14 - PARTIES – CLASSE AA, A, B, GRAND CHELEM
- 43.15 - MANCHES SUPPLÉMENTAIRES

43.1 - ARBITRES ET MARQUEURS

Les parties d'un tournoi sanctionné doivent être officées par des officiels accrédités de Baseball Québec.

43.2 - NEUTRALITÉ DES ORGANISATEURS

Tout membre du comité organisateur d'un tournoi ne peut agir à titre d'entraîneur ou d'arbitre lors de son tournoi.

43.3 - DROITS FONDAMENTAUX

Aucun règlement de tournoi ou de terrain ne peut priver une équipe d'un droit fondamental qui lui est reconnu par la réglementation générale de Baseball Québec. (EXEMPLE : droit de protêt).

43.4 - RISTOURNES

Le montant des ristournes doit être retourné au bureau provincial de Baseball Québec dans les 10 jours qui suivent la fin d'un tournoi. Après cette échéance, une amende **peut être** imposée.

43.6 - MAXIMUM DE PARTIES PAR JOUR

La direction du tournoi ne peut programmer une équipe pour plus de 2 parties par jour, avec un minimum d'une (1) heure de repos entre la fin de la 1ère partie et le début de la 2e partie.

Note : Si une 3e partie doit se jouer, cette partie demeure à la discrétion de la direction du tournoi.

43.7 - LIMITE D'HEURE

a) Aucune partie ne peut débuter avant ou après ces heures :

13U et inférieur : 8h 30 et 21h 30 - 15U/16UF et supérieur : 8h 30 et 22h 00

b) Lors de la confection de l'horaire, un minimum de temps doit être alloué pour la tenue de chaque partie :

9U, 11U et 13U : 2h - 15U/16UF et supérieur : 2h 30

c) Pour toutes parties débutant à 21h ou plus tard, un délai de 10 heures de repos doit obligatoirement être accordé entre la fin de la partie des équipes impliquées et leur prochaine partie.

43.8 - BOURSES

a) Bourses au mineur : Aucune bourse n'est autorisée.

b) Bourses au majeur : Toute forme de bourse est permise. Toutefois, l'excédent du coût maximum chargé aux équipes participantes selon la grille tarifaire de Baseball Québec doit obligatoirement se retrouver intégralement parmi les bourses. Lorsqu'une bourse est attribuée, le tirage au sort des équipes doit se faire en présence d'un officier de Baseball Québec.

43.10 - AMENDES

Tout tournoi qui manque à un ou l'autre des règlements de tournoi peut être passible d'une amende.

43.11 - RÈGLES DE JEU

Aucune modification des règles de jeu reconnues par Baseball Québec ne peut être acceptée.

43.12 - DÉLAI DE CORRESPONDANCE

Toute réponse concernant l'acceptation ou le refus d'une équipe à participer à un tournoi doit se faire par écrit au plus tard 10 jours suivant la réception de l'inscription. De plus, le calendrier original doit être expédié aux équipes participantes 15 jours avant le début du tournoi, avec copie conforme au bureau provincial.

43.13 - NOMBRE D'ÉQUIPES PARTICIPANTES

La direction d'un tournoi ne peut accepter des inscriptions d'équipes excédentaires au nombre d'équipes préalablement inscrites dans le formulaire de demande de tournoi sans obtenir une permission de Baseball Québec.

43.14 - PARTIES – CLASSE AA, A, B, GRAND CHELEM

a) Durée des parties :

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 (sauf au 9U classe B / Grand Chelem où l'article 105.4.2 s'applique). 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. Au 18U/21UF classe AA, il n'y a pas de limite de temps.

b) Partie réglementaire :

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.

43.15 - MANCHES SUPPLÉMENTAIRES

Note : Non applicable au 9U classe B / Grand Chelem

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 tournoi à l'exception des parties de demi-finales et finales où la procédure traditionnelle demeure en vigueur.