



### 103 – DES RÈGLES DU JEU POUR TOUTES LES DIVISIONS

#### 103.1 - PROTECTION POUR LE FRAPPEUR, COURREURS ET PRÉSOSÉ AUX BÂTONS

Le port du casque protecteur avec oreille est obligatoire pour tous les frappeurs, coureurs et en tout temps, pour le préposé(s) aux bâtons.

#### 103.2 - PROTECTION POUR LE RECEVEUR

- a) Tout joueur qui agit comme receveur doit revêtir un équipement complet lorsqu'il est accroupi.
- b) Tout joueur évoluant à la division Senior ou tout entraîneur qui reçoit des tirs de réchauffement doit revêtir un casque, un masque et un protège-cou lorsqu'il est accroupi.

#### 103.9 – CONDITIONS ATMOSPHÉRIQUES

Toute détérioration des conditions atmosphériques (orage électrique 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

- a. Les coureurs doivent obligatoirement glisser ou tenter d'éviter de faire contact avec le joueur de champ. Un joueur qui entre intentionnellement en contact avec un autre joueur sera retiré (à moins qu'il n'ait marqué un point avant de commettre l'infraction) et sera automatiquement expulsé en vertu de l'article 55.1 (conduite anti-sportive) qu'il soit déclaré sauf ou retiré.
- b. 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.
- c. Le contact malicieux est puni, qu'il soit commis par un joueur offensif ou défensif. Il incombe à l'arbitre de déterminer si le contact avait pu être évité ou non. C'est-à-dire que si le coureur essayait de se rendre au but ou s'il tentait de faire échapper la balle au joueur de champ. Si le coureur
  - 1) avait pu éviter le joueur de champ pour se rendre au but ou :
  - 2) a tenté de faire échapper la balle, le coureur est retiré même si le joueur de champ a perdu possession de la balle. La balle est morte et tous les autres coureurs doivent retourner au dernier but occupé de façon réglementaire au moment du contact.
  - 3) Si le joueur bloque le sentier, le coureur peut glisser et atteindre ou entrer en collision avec le joueur de champ à condition que celui-ci soit réellement en train de tenter d'atteindre le but. Si la collision est flagrante, le coureur est retiré et expulsé. La balle est morte. Si le joueur défensif bloque le sentier sans avoir la possession de la balle, il y a obstruction. Le coureur est sauf et la balle est une balle retardée. Si le coureur entre en collision flagrante, il est déclaré sauf à cause de l'obstruction, mais celui-ci est néanmoins expulsé et la balle est morte.



#### 103.11 – UTILISATION DU COUSSIN DOUBLE

- a) L'utilisation du coussin double de premier but « safe base » est recommandée pour les divisions ou l'avance sur les buts n'est pas permise.  
Si une balle frappée touche la partie blanche, 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 ne peut servir que pour le frappeur-coureur qui dépasse le premier but sans aucune intention de se diriger vers le but suivant. Par contre, après avoir dépassé le premier but, le frappeur-coureur peut se diriger vers le deuxième but sans devoir revenir toucher la partie blanche du coussin double. Dans tous les autres cas, le coureur doit utiliser la partie blanche du coussin.

#### 103.13 - DIFFÉRENCE DE POINTAGE (FACULTATIF AUX DEVISIONS MAJEURES)

- a) Si une équipe a une avance de dix (10) points sur son adversaire, la partie cessera. La partie doit être réglementaire pour appliquer cette règle. (Référence : Règle durée des parties, section 100). La mesure est toutefois obligatoire lors des compétitions provinciales.
- b) En compétitions provinciale, lorsque la règle de l'équité de jeu est appliquée (103.14 et 105.4.2), 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.

#### 103.14 - ÉQUITÉ DE JEU (MOUSTIQUE (AA-A-B), PEE-WEE (A-B), BANTAM (A-B) ET MIDGET (A-B))

Le mode de jeu qui est défini par le terme « équité de jeu » est recommandé en saison régulière et obligatoire lors des compétitions provinciales pour les divisions et classes ci-haut mentionnées.

- a) Rôle offensif  
Tous les joueurs sont inscrits sur le rôle 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 du rôle offensif.
  - ii) lorsqu'un joueur quitte en cours de partie, il est retiré du rang du rôle offensif. 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 le même 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.  
Une demi-manche offensive se termine lorsque trois retraits ont été inscrits ou que cinq points ont été marqués par l'équipe en offensive. S'il y a circuit à l'extérieur des limites du terrain (au-delà des clôtures) l'équipe sera créditée de tous ses points. Toutefois, il n'y a aucune limite de point lors de la dernière manche.
- b) Rôle défensif  
Un joueur doit être inscrit sur l'alignement partant lorsqu'il est présent, minimalement une partie sur deux. Une utilisation équitable des joueurs doit être faite.



- c) Atteindre le but suivant  
Lorsqu'une équipe détient une avance de cinq 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.
- 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, on retire uniquement celui le plus près du marbre.**
- 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 lanceur si celui-ci a déjà lancé.

#### 103.15 – RECTANGLE DU FRAPPEUR (DIVISION MOUSTIQUE À SÉNIOR)

- a) Le frappeur doit garder au moins un pied dans le rectangle du frappeur durant sa présence au bâton, à moins qu'une des exceptions suivantes ne s'applique, permettant au frappeur de quitter le rectangle du frappeur sans lui permettre de quitter le cercle entourant l'aire du marbre :
- i) Le frappeur s'élanche sur un lancer;
  - ii) Le frappeur est forcé de quitter le rectangle par un lancer;
  - iii) Un membre d'une des deux équipes demande et obtient un arrêt de jeu ;
  - iv) Un joueur défensif tente un jeu sur un coureur à n'importe quel but;
  - v) Le frappeur tente un amorti;
  - vi) Le lanceur fait un mauvais lancer ou il y a une balle passée;
  - vii) Le lanceur reçoit la balle et quitte le monticule ; ou
  - viii) Le receveur quitte son rectangle pour donner des signaux défensifs.

Nonobstant l'article 6.02(c) Baseball Canada, si le frappeur quitte intentionnellement le rectangle du frappeur causant un délai au match et qu'une des exceptions décrite à l'article 103.15(a-i à viii) 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

#### 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.

#### 103.21 - VISITE AUX ARBITRES - CLASSE A ET B

Aucun entraîneur ou joueur ne peut rendre visite aux arbitres, sauf 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 – Conduite antisportive.



## 106- DES RÈGLES DU JEU POUR LES DIVISIONS MOUSTIQUE ET PEE-WEE

### DIVISION MOUSITQUE (AA - A) ET PEE-WEE CLASSE B

#### 106.5 - COURREURS SUR LES BUTS, VOLS DE BUTS ET COUP RETENU

- 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, le coureur est retiré et la balle est morte.  
Lorsque le lanceur reçoit la balle et prend place sur sa plaque et que le receveur est en position, le ou les coureur(s) doit ou doivent obligatoirement retourner au(x) but(s) qu'il(s) occupait (aient).
- b) Le coureur du 3<sup>e</sup> but 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 et une prise sera appelée au frappeur.

#### 106.6 - FRAPPEUR, TROISIÈME PRISE ÉCHAPÉE

Le frappeur est retiré automatiquement, la balle est en 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.

#### 106.7 - FEINTE IRRÉGULIÈRE

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

### DIVISION PEE-WEE AA ET A

#### 106.8 – 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 (Baseball Canada 7.00)

#### 106.9 – FRAPPEUR, TROISIÈME PRISE ÉCHAPÉE

La règle de jeu s'applique (Baseball Canada)

#### 106.10 – FEINTE IRRÉGULIÈRE

La règle de jeu s'applique (Baseball Canada)



DIVISION MOUSTIQUE, PEE-WEE

106.11 - DURÉE DES PARTIES

Toutes les parties sont de six manches à finir si le temps et la température le permettent. Cependant, trois manches et demie (3-1/2) constituent une partie réglementaire si l'équipe qui reçoit à plus de points que l'équipe qui visite.

106.13 – DIVISION PEE-WEE LANCEUR

a) VISITES

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

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) BUT SUR BALLE INTENTIONNELS

Un entraîneur peut indiquer à l'arbitre son intention d'accorder un but sur balle intentionnel au frappeur. Aucun lancer n'est comptabilisé à la fiche du lanceur. La balle est morte, le frappeur se dirige automatiquement au premier but, les coureurs avancés si forcés.

d) RESTRICTION

i) Un joueur ayant occupé la position de lanceur ne peut ensuite évoluer à la position de receveur au cours de la journée.

ii) Un joueur ne peut lancer 3 journées consécutives;

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

e) NOMBRE DE MANCHES (saison régulière)

i) Un lanceur ne peut lancer plus de 6 manches dans une journée;

ii) Si un lanceur officie plus de 2 manches lors d'une partie, il doit recevoir 2 journées de repos;

iii) Si un lanceur officie plus de deux manches lors d'une journée, il doit recevoir deux journées de repos;

iv) Si un lanceur officie 6 manches lors d'une journée, il doit recevoir 3 journées de repos.

v) Une balle lancée dans une manche compte pour une manche lancée

f) NOMBRE DE LANCERS (tournois – championnats)

i) Si un lanceur effectue entre 41 et 55 lancers au cours d'une journée, il doit recevoir une journée de repos;

ii) Si un lanceur effectue entre 56 et 70 lancers au cours d'une journée, il doit recevoir 2 journées de repos;

iii) Si un lanceur effectue entre 71 et 85 lancers au cours d'une journée, il doit recevoir 3 journées de repos;

**iv) Lorsqu'un lanceur atteint le maximum de lancers permis pour une étape (40, 55, 70 lancers), il peut terminer sa présence face à ce frappeur sans la pénalité relative aux journées de congé, dans la mesure où il est immédiatement retiré du monticule face à ce frappeur. 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 40<sup>e</sup> 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 le cadre des tournois et championnats, un lanceur peut lancer lors d'une 3<sup>e</sup> journée consécutive dans la mesure où il n'a pas atteint au cours des 2 premières journées le cumulatif de 41 lancer ou plus. Il lui est toutefois interdit de lancer lors de 4 journées consécutives, sans égard au nombre de lancers effectués**
- viii) Dans le cadre des tournois et championnats, un entraîneur peut effectuer une 2<sup>e</sup> visite au lanceur afin de le retirer du monticule et ce, sur le même frappeur dans la même manche.
- ix) Dans le cadre des 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.

#### 106.14 - MONTICULE

Le monticule est facultatif.



### 110 – RÈGLEMENT DU LANCEUR

Note : Tout joueur réserviste provenant de la division inférieure qui évolue à titre de lanceur lors d'une partie sanctionnée est assujéti à la règle du lanceur dans la division ou il est réserviste.

#### 110.1 – TABLEAU

##### Saison régulière

Division	Manches Max. / jour	2 jours de repos	3 jours de repos
Moustique	<u>6 manches</u>	<u>Plus de 2 manches / partie ou Plus de 2 manches / journée</u>	<u>6 manches</u>
Pee-Wee	6 manches	Plus de 2 manches / partie ou Plus de 2 manches / journée	6 manches
Bantam	7 manches	Plus de 3 manches / partie ou Plus de 3 manches / journée	<u>7 manches</u>
Midget	7 manches	Plus de 4 manches / partie ou Plus de 4 manches / journée	<u>7 manches</u>

##### Tournoi - Championnat

Division	Aucun repos	1 journée de repos	2 jours de repos	3 jours de repos
Moustique	1-35 lancers	36-50 lancers	51-60 lancers	61-75 lancers
Pee-Wee	1-40 lancers	41-55 lancers	56-70 lancers	71-85 lancers
Bantam	1-45 lancers	46-60 lancers	61-75 lancers	76-90 lancers
Midget	1-50 lancers	51-65 lancers	66-80 lancers	81-100 lancers

#### 110.2 – PÉNALITÉS – SANCTIONS

L'entraîneur de l'équipe doit voir au respect de la réglementation. Les sanctions peuvent étre appliqués en tout temps par une personne en autorité. Les sanctions suivantes sont applicables :  
1<sup>ère</sup> infraction : L'équipe se voit attribuer une défaite; l'entraîneur-chef est suspendu pour une partie.

2<sup>e</sup> infraction : L'équipe se voit attribuer une défaite, l'entraîneur-chef est suspendu pour trois parties.

3<sup>e</sup> infraction : L'équipe se voit attribuer une défaite, l'entraîneur-chef est suspendu indéfiniment et son cas est référé au comité provincial des règlements.

Note :

DANS L'ÉVENTUALITÉ D'UNE DIFFÉRENCE ENTRE CETTE SECTION ET LE GUIDE DE LA FÉDÉRATION, "RÈGLEMENTS DE RÉGIE 2011", LE GUIDE DE RÉGIE AGIRA À TITRE DE RÉFÉRENCE OFFICIEL POUR TOUTE RÉGLEMENTATION.