



LIGUE DE BASEBALL MINEUR

Beauce-Appalaches

Règlements

Version 2015-04-28



À l'exception des règlements particuliers stipulés dans ce document, nous utilisons les règlements de :

- Baseball Canada (http://www.baseball.ca/frn_cat.cfm?CatID=12)
- Baseball Québec (<http://baseballquebec.com/page/id=docreg>)

Code de conduite des entraîneurs

Intégrité

L'entraîneur doit agir avec intégrité dans l'exercice de ses fonctions avec les joueurs, les collègues, les officiels, les dirigeants, le public et le sport du baseball.

Compétence

L'entraîneur doit se préparer afin de bien servir les joueurs de façon professionnelle sur les aspects technique, physique, psychologique et social.

Respect des athlètes

L'entraîneur doit respecter les joueurs en tout temps et agir dans le meilleur intérêt de leur sécurité et de leur développement.

Respect des règlements

L'entraîneur doit accepter et appliquer autant les règlements du jeu du baseball que ceux de Baseball Québec.

Respect des officiels

L'entraîneur doit accepter et comprendre le rôle des officiels ainsi que leurs décisions. Toute intervention avec eux doit se faire avec le meilleur respect.

Comportement avec les autres entraîneurs

Le comportement envers les autres entraîneurs doit se faire avec courtoisie, respect et bonne foi.

Conduite personnelle

L'entraîneur doit agir comme modèle pour les joueurs en maintenant les meilleurs standards de conduite tout en supportant les principes de l'esprit sportif.



Réglementation générale

ATOME À MIDGET

1.1 Équité de jeu pour toutes les divisions

La ligue, en ayant à l'esprit le développement des joueurs, croit que la règle d'équité de jeu doit s'appliquer intégralement à toutes les catégories de l'Atome au Midget.

Voici ce qui doit être fait :

a) Rôle offensif

Tous les joueurs sont inscrits sur le rôle des frappeurs et chacun de ceux-ci frappe à son tour au bâton. 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 un circuit l'extérieur des limites du terrain (**au-delà des clôtures**), l'équipe sera créditée de tous ses points.

b) Rôle défensif

Un joueur doit être inscrit sur l'alignement partant lorsqu'il est présent, au minimum une partie sur deux. Une utilisation équitable des joueurs doit être faite, c'est-à-dire :

- La rotation des manches passées sur le banc devrait être faite également entre tous les joueurs;

- Un joueur ne doit pas passer plus d'une manche sur le banc avant de retourner au jeu;

- Une rotation «champ/avant-champ» est souhaitable dans chaque partie afin que chaque joueur puisse évoluer et se développer autant au champ intérieur qu'au champ extérieur. Il n'est pas exigé de faire une rotation à toutes les manches, mais elle doit s'effectuer au plus tard après 2 manches pour l'Atome et le Moustique, au plus tard après 3 manches pour le Pee-Wee et au plus tard après 4 manches pour le Bantam et le Midget, encore une fois dans l'esprit de développement pour les joueurs. Cependant, tout joueur peut refuser une position défensive pour des motifs jugés raisonnables à la suite d'une décision par l'ensemble des entraîneurs.

c) Vol de but

Lorsqu'une équipe détient une avance de cinq points ou plus, cette équipe ne peut effectuer de vol de but. Le coureur peut atteindre le but suivant si la balle est frappée ou s'il est forcé d'avancer. Cependant, il est à noter que le coureur en tentative de vol peut-être retiré en tout temps en lui touchant avant d'atteindre un but.

- **Sans écart sur les buts (Moustique et Pee-wee)** : Si un coureur atteint le but suivant, il est retourné à son but et la balle est morte.



- **Avec écart sur les buts (Bantam)** : Si un coureur atteint le but suivant, il est retiré et la balle est morte. Si plus d'un coureur est fautif, on retire uniquement celui qui est le plus près d'atteindre le marbre. Les autres joueurs fautifs devront être retournés à leur but respectif.

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.

1.2 Alignement officiel

Lors de la production de l'alignement officiel, l'entraîneur doit inscrire seulement les joueurs présents. Dès son arrivée, un joueur absent peut entrer dans l'ordre des frappeurs à la suite des joueurs présents (dernier sur l'alignement). L'entraîneur doit respecter l'ordre des frappeurs présents et inscrits sur la feuille d'alignement du début à la fin de la partie. Le marqueur doit être avisé de tous les ajouts et retraits. Aucune substitution de joueurs n'est tolérée.

1.3 Nombre minimum de joueurs pour débiter une partie

Pour les catégories Moustique à Midget, il est permis à une équipe d'aligner un minimum de huit (8) joueurs. Aucun retrait ne sera inscrit à la fiche de l'équipe. Dans le cas où l'équipe aligne sept (7) joueur, un retrait automatique sera comptabilisé pour chaque apparition au bâton du joueur «fantôme» (8e frappeur). Le rôle du joueur «fantôme» prend fin lors de l'arrivée d'un joueur éligible qui est insérer à la fin de l'alignement.

Si une équipe a moins de sept (7) joueurs à l'heure prévue de la partie, l'équipe perd la partie par défaut. Toutefois, l'équipe adverse doit prêter le nombre de joueurs suffisants pour jouer la partie. La partie a lieu comme prévu mais sera considérée comme une partie hors-concours. Le but de cette règle est de permettre la participation aux membres qui se sont déplacés. Tout entraîneur, joueur, arbitre ou marqueur qui refuse de participer à cette partie hors-concours est passible d'une suspension automatique d'une partie et son cas sera référé à l'instance appropriée.

Dans la catégorie Atome, il est permis à une équipe d'aligner un minimum de six(6) joueurs. Puisque la notion de retrait n'existe plus pour cette catégorie, la notion du joueur «fantôme» n'est pas appliquée. Si une équipe, a moins de six (6) joueurs à l'heure prévue de la partie, l'équipe perd la partie par défaut. Une partie doit quand même être jouée. La même procédure qu'énoncée pour les autres catégories s'applique.

1.4 Tenue vestimentaire de l'entraîneur (exigé seulement dans la classe A)

La tenue d'entraîneur doit être fournie et portée par tous les entraîneurs: même tenue que les joueurs de son équipe. À défaut de revêtir une tenue d'entraîneur, une tenue acceptable sera tolérée pour tous les remplaçants, incluant ceux dans l'abri. Une tenue acceptable est définie comme suit: gilet demi-manche (under shirt) ou gaminet (T-shirt), pantalon long, souliers ou espadrilles ainsi qu'une casquette. Les camisoles, les gilets sans manches ainsi que les sandales sont interdits.



1.5 Discussion avec les arbitres

Aucun entraîneur ou joueur ne peut manquer de respect ou de savoir-vivre aux arbitres sous peine d'expulsion. Un premier avertissement pourra être donné aux fautifs. Au deuxième avertissement, ce ou ces derniers seront expulsés du terrain.

1.6 Coureur de courtoisie pour le receveur

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.

1.7 Règlements du lanceur

Un lanceur ne peut revenir lancer du moment où il est retiré de cette position durant un match. Voir règlements particuliers pour chacune des catégories décrit plus loin dans ce document.

1.8 Fin d'une demi-manche

Les manches nécessaires pour rendre une partie réglementaire prennent fin après cinq (5) points ou trois (3) retraits (fermées). Toutes les manches subséquentes doivent prendre fin après trois (3) retraits (manches ouvertes). Pour chacune des catégories, voir les particularités plus loin dans ce document.

1.9 Différence d'un pointage de 10 points

Si une équipe a une avance de dix (10) points sur son adversaire, la partie cesse. **Une partie doit être réglementaire pour appliquer cette règle.**

1.10 Lanceur évoluant dans une catégorie

Tout joueur évoluant dans une catégorie inférieure à la sienne et évoluant à la position de lanceur, doit obligatoirement, lancer de sa plaque de lanceur de la catégorie auquel il appartient. (ex. : un pee-wee lançant dans une partie moustique, devra lancer de la plaque de lanceur pee-wee)

Tout joueur évoluant dans une catégorie supérieure à la sienne et évoluant à la position de lanceur, doit obligatoirement, lancer de la plaque de lanceur de la catégorie mise en cause dans la partie. (ex. : un pee-wee lançant dans une partie bantam lancera de la plaque du lanceur bantam)



EXPO (NOVICE) « Division Sud »

1. Durée des parties : Toutes les parties sont de 4 manches.
2. La durée de la partie est de 4 Manches Max.
3. Les buts doivent être à 60 pieds.
4. Faire une ligne de 15 pieds en avant du marbre pour déterminer si la balle est bonne, si la balle ne franchie pas cette ligne, on doit recommencer. Cela compte pour un essai.
5. 6 joueurs en défensive par manche. 5 joueurs sont placés derrière la ligne des buts, alors qu'un (1) seul joueur, portant un casque de frappeur, peut jouer à l'intérieur de celles-ci.
 - La présence d'un maximum de 2 entraîneurs de l'équipe défensive est permis derrière les joueurs en défensive. Les autres devront rester au niveau de l'abris de leur équipe.
6. 6 joueurs frappent à chaque manche en respectant la rotation de participation
 - Si l'équipe n'a que 5 joueurs, alors 5 frapperont à chaque manche.
 - Utiliser les feuilles de rotation de participation.
7. Pas de notion de 3 retraits. Le dernier frappeur de la manche doit être retiré au marbre. Si celui-ci frappe un ballon qui est attraper, la manche prend fin automatiquement. C'est l'arbitre qui fait le dernier retrait au marbre.
8. Avant le 24 juin, les joueurs frappent sur le T-Ball et ont 5 essais pour réussir sinon il est retiré.
9. À partir de la date du 24 juin, les joueurs ont 3 essais pour frapper une balle lancée par le lance balle (20 à 24 MPH), ils ont ensuite 2 essais sur le T-Ball pour réussir, sinon le frappeur est retiré. Si les conditions ne permettent pas d'utiliser un lance balle, ce sera l'entraîneur qui lancera les 3 premiers essais.
10. Pendant que les 6 joueurs des deux équipes jouent la partie, les autres joueurs des deux équipes font les exercices fondamentaux tel que:
 - Lancer la balle dans les airs et l'attraper à mains nues,
 - Lancer la balle à courte distance avec un autre joueur,
 - Apprendre à maîtriser la prise de la balle,
 - Pointer l'épaule vers la cible où l'on veut lancer la balle,
 - Les différentes façons d'attraper la balle selon la position défensive jouée,
 - etc.....
11. Si la balle est frappée dans le champ, aussitôt que le joueur défensif touche la balle, les coureurs doivent arrêter leur course. Si le coureur a réussi à parcourir la moitié de la distance, l'arbitre doit lui octroyer le but suivant.
12. Les entraîneurs peuvent se positionner sur le terrain pour aider à positionner les joueurs en défensive ou à orienter les joueurs en offensive. Tout contact avec les joueurs pour les placer pendant un jeu ou les faire courir est cependant interdit.
13. Aucun coup retenu, s'il y a coup retenu, la balle est morte et le frappeur à une prise.
14. Un coureur qui quitte son but avant que la balle soit passée le marbre ou frappée, recevra un premier avertissement. Chaque équipe aura le droit à un seul avertissement. Au deuxième avertissement, le coureur pris en défaut sera déclaré RETIRÉ.
15. Aucun vol de but n'est permis.



Tableau de rotation des Joueurs Expo (Novice)

Rotation @ 6 joueurs													
JOUEURS		MANCHES											
		1		2		3		4		5		6	
		Off	Déf	Off	Déf	Off	Déf	Off	Déf	Off	Déf	Off	Déf
1		1	X	6	X	5	X	4	X	3	X	2	X
2		2	X	1	X	6	X	5	X	4	X	3	X
3		3	X	2	X	1	X	6	X	5	X	4	X
4		4	X	3	X	2	X	1	X	6	X	5	X
5		5	X	4	X	3	X	2	X	1	X	6	X
6		6	X	5	X	4	X	3	X	2	X	1	X

Rotation @ 7 joueurs													
JOUEURS		MANCHES											
		1		2		3		4		5		6	
		Off	Déf	Off	Déf	Off	Déf	Off	Déf	Off	Déf	Off	Déf
1		6	X	4	X	3	X	2	X	1			X
2			X	5	X	4	X	3	X	2	X	1	
3		1	X	6	X	5	X	4	X	3	X	2	X
4		2			X	6	X	5	X	4	X	3	X
5		3	X	1			X	6	X	5	X	4	X
6		4	X	2	X	1			X	6	X	5	X
7		5	x	3	x	2	x	1			x	6	x



Tableau de rotation des Joueurs Expo (Novice) (suite ...)

Rotation @ 8 joueurs													
JOUEURS	MANCHES												
	1		2		3		4		5		6		
	Off	Déf	Off	Déf	Off	Déf	Off	Déf	Off	Déf	Off	Déf	
1		X	5	X	3	X	1			x	5	X	
2		X	6	X	4	X	2			X	6	X	
3	1			X	5	X	3	X	1				x
4	2			x	6	X	4	X	2				X
5	3	X	1			X	5	X	3	X	1		
6	4	X	2			x	6	X	4	X	2		
7	5	x	3	x	1				x	5	X	3	x
8	6	x	4	x	2				x	6	x	4	x

Rotation @ 9 joueurs													
JOUEURS	MANCHES												
	1		2		3		4		5		6		
	Off	Déf	Off	Déf	Off	Déf	Off	Déf	Off	Déf	Off	Déf	
1		X	4	X	1			X	4	x	1		
2		x	5	X	2			X	5	X	2		
3		x	6	X	3			X	6	X	3		
4	1			X	4	X	1			X	4	X	
5	2			X	5	X	2			X	5	X	
6	3			X	6	X	3			X	6	X	
7	4	X	1			X	4	X	1				X
8	5	X	2			X	5	x	2				X
9	6	X	3			X	6	X	3				X



ATOME (7 vs 7 avec receveur) « Division Sud »

1. Durée des parties : Toutes les parties sont de 4 manches avant le 24 juin et de 5 manches après cette date.
2. Minimum de 4 manches, et maximum de 5 manches.
3. Les buts doivent être à 60 pieds.
4. 7 joueurs en défensive par manche, **dont 1 receveur**. Dans le cas contraire, il y aura 6 joueurs en défensive et aucun receveur. Le receveur attrapera mais ne relayera aucune balle pendant une présence au bâton. Il disposera des balles une après une derrière lui. Une fois la présence au bâton terminée, le receveur redonnera toutes les balles à l'entraîneur derrière le lanceur-balle.
 - La présence d'un seul (1) entraîneur de l'équipe défensive est permise derrière les joueurs en défensive. Les autres devront rester au niveau de l'abri de leur équipe.
5. 7 joueurs frappent à chaque manche. (Si les deux équipes comptent le même nombre de joueurs, tous les joueurs frapperont dans la manche)
 - Avant le 24 juin :
 - Trois lanceurs du lanceur-balle (32 à 34 MPH) et 2 élans sur T-Ball.
 - À partir du 24 juin :
 - Cinq lanceurs du lanceur-balle (32 à 34 MPH).
6. Pas de notion de 3 retraits. Le dernier frappeur de la manche doit être retiré au marbre.
7. Aucun coup retenu, s'il y a un coup retenu, la balle est morte et le frappeur à une prise.
8. Un coureur qui quitte son but avant que la balle soit passée le marbre ou frappée, recevra un premier avertissement. Chaque équipe aura le droit à un seul avertissement. Au deuxième avertissement, le coureur pris en défaut sera déclaré RETIRÉ.
9. Si la balle est frappée dans le champ, les coureurs doivent arrêter leur course aussitôt que la balle est arrivée à l'avant champ à l'intérieur de la ligne des buts.
10. Aucun vol de but n'est permis.
11. Aucun ballon sacrifice
12. Aucune chandelle intérieure
13. Joueurs éligibles pour le tournoi de fin de saison :
 - Être inscrit au baseball mineur et être sur la liste des remplaçants de la catégorie ou dans un calibre inférieur.
 - Le ou les joueurs remplaçant doivent occuper les derniers rangs du rôle des frappeurs.
14. Un rayon de 10 pieds à partir de la pointe arrière du marbre qui rejoint les 2 lignes de fausse-balle doit être tracé. Une balle provenant du lanceur-balle ou du T-Ball qui s'immobilise ou est touchée dans ce territoire est considérée fausse-balle.
15. Un cercle du lanceur de 18 pieds de diamètre doit être tracé. Le ou les joueurs jouant à cette position doivent porter un casque et garder un pied à l'intérieur tant que la balle n'est pas frappée.
16. Pour assurer une équité de jeu, si votre équipe ne compte pas un nombre de sept (7) joueurs, la rotation des joueurs en position offensive et défensive montrée aux pages suivantes sera appliquée lors des parties. Pour ce qui est d'une rotation à 6 joueurs, tous les joueurs joueront en défensive (pas de receveur) et seulement les 6 joueurs frapperont (donc un de moins). Si le nombre de joueurs est le même de part et d'autre (ex. : 8 contre 8) vous devrez faire frapper tous les joueurs. Cependant une rotation devra être réalisée en défensive (voir rotation). Il est fortement recommandé de changer le receveur à toutes les manches dans le but de former ceux-ci pour les niveaux supérieurs.



Tableau de rotation des Joueurs Atome

Rotation @ 6 joueurs													
JOUEURS		MANCHES											
		1		2		3		4		5		6	
		Off	Déf	Off	Déf	Off	Déf	Off	Déf	Off	Déf	Off	Déf
1		X	X	x	X	X	X	X	X	X	X	X	X
2		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
3		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
4		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
5		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
6		x	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

Rotation @ 7 joueurs													
JOUEURS		MANCHES											
		1		2		3		4		5		6	
		Off	Déf	Off	Déf	Off	Déf	Off	Déf	Off	Déf	Off	Déf
1		X	X	x	X	X	X	X	X	X	X	X	X
2		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
3		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
4		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
5		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
6		x	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
7		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x



Tableau de rotation des Joueurs Atome (suite ...)

Rotation @ 8 joueurs													
JOUEURS		MANCHES											
		1		2		3		4		5		6	
		Off	Déf	Off	Déf	Off	Déf	Off	Déf	Off	Déf	Off	Déf
1			X	6	X	4	X	2	X	7		5	X
2		1		7	X	5	X	3	X		X	6	X
3		2	X		X	6	X	4	X	1	X	7	
4		3	X	1		7	X	5	X	2	X		X
5		4	X	2	X		X	6	X	3	X	1	X
6		5	X	3	X	1		7	X	4	X	2	X
7		6	x	4	x	2	x		x	5	x	3	x
8		7	x	5	x	3	x	1		6	x	4	x

Rotation @ 9 joueurs													
JOUEURS		MANCHES											
		1		2		3		4		5		6	
		Off	Déf	Off	Déf	Off	Déf	Off	Déf	Off	Déf	Off	Déf
1			X	6	X	4		3	X	1		7	X
2		1		7	X	5	X		X	2	X		X
3		2	X		X	6	X	4		3	X	1	
4		3	X	1		7	X	5	X		X	2	X
5			X	2	X		X	6	X	4		3	X
6		4		3	X	1		7	X	5	X		X
7		5	X		X	2	X		X	6	X	4	
8		6	X	4		3	X	1		4	X	5	X
9		7	X	5	X		X	2	X		X	6	X



MOUSTIQUE

1. Durée des parties : Toutes les parties sont de 5 manches et la 5^e manche est ouverte. La partie prend fin à la suite de celle-ci.
2. 5 manches @ réévaluer le 24 juin.
3. Les buts doivent être à 60 pieds. La plaque d'un lanceur Moustique est à 44 pieds.
4. Les manches sont de 5 points ou 3 retraits, seulement la 5^e manche est ouverte.
5. Sur une 3^e prise échappée, le frappeur ne peut pas courir et la balle est en jeu. Seulement la course du 3^e but au marbre n'est pas permise, car elle est considérée comme un vol de but.
6. Il n'y a pas de but sur balle. Lorsqu'un frappeur atteint le compte des 4 balles, son entraîneur vient au monticule pour un maximum de 3 lancés. Le frappeur maintient le compte de prises obtenues lors de la présence au bâton et l'arbitre devra appeler les prises pendant cette séquence. Le frappeur ne peut pas être retiré sur une fausse balle. Le lanceur doit rester à proximité de la position de lanceur.
7. Les coureurs ne peuvent pas quitter leur but avant que la balle soit passée le marbre ou bien frappée. Si un coureur est fautif, il est RETIRÉ.
8. AUCUN VOL DU MARBRE N'EST PERMIS ET CE PEU IMPORTE LA POSITION D'ORIGINE DU COUREUR. **À tout moment, un coureur fautif sera retiré une fois le relais effectué au 3^e but avant que le coureur ne soit revenu sur son 3^e but ou lors d'un jeu d'appel.** Le coureur du 3^e but peut atteindre le marbre **seulement si** la balle est frappée, que s'il est forcé d'avancer ou bien dans le cas décrit au point suivant (9).
9. Si le receveur tente de retirer un coureur au 3^e but, et que le relais est hors cible, le coureur NE PEUT PAS VENIR AU MARBRE, car ceci est considéré comme un vol de marbre. Par contre, si un relais (par receveur ou joueur en défensive) est hors limite, estrade ou banc des joueurs, 1 but sera accordé à tous les coureurs qui sont sur les buts (incluant le coureur au 3^e but).
10. Aucun amorti n'est permis. Si le frappeur est fautif, une prise sera déclarée automatiquement.
11. Les lanceurs ne peuvent pas lancer plus de 2 manches par partie (6 retraits consécutifs). Les retraits **non effectués** à cause d'une manche de 5 points max. compteront à la fiche du lanceur.
12. Concernant les retraits fantômes.
 - 8 joueurs = Aucun retrait fantôme
 - 7 joueurs = 1 retrait fantôme
 - 6 joueurs = l'équipe perd la partie
13. Le ballon sacrifice est permis
14. L'arbitre doit appeler la chandelle intérieure
15. Joueurs éligibles pour le tournoi de fin de saison :
 - Être inscrit au baseball mineur et être dans un calibre inférieur.
 - Le ou les joueurs remplaçant doivent occuper les derniers rangs du rôle des frappeurs.
16. Les joueurs Moustique compétition, évoluant dans la catégorie Moustique local, ne peuvent pas lancer plus de 6 retraits dans un match (total cumulatif pour un ou plusieurs lanceurs compétitions). Les retraits **non effectués** à cause d'une manche de 5 points max. compteront à la fiche du lanceur.



PEE-WEE

1. Durée des parties : Toute manche qui débute **90** minutes (1h30) après le début de la partie est déclarée « dernière manche » et cette manche est ouverte. La partie prend fin à la suite de celle-ci.
2. Minimum de 4 manches, et max. de 6 manches.
3. Les buts doivent être à 70 pieds. La plaque d'un lanceur Pee-wee est à 48 pieds
4. Les manches sont de 5 points ou 3 retraits, seulement la dernière manche déclarée par l'arbitre est ouverte.
5. Sur une 3e prise échappée, le frappeur ne peut pas courir et la balle est en jeu.
6. Les coureurs ne peuvent pas quitter leurs buts avant que la balle soit passée le marbre ou bien frappé. Si un coureur est fautif, il est RETIRÉ.
7. AUCUN VOL DU MARBRE N'EST PERMIS ET CE PEU IMPORTE LA POSITION D'ORIGINE DU COUREUR. **À tout moment, un coureur fautif sera retiré une fois le relais effectué au 3^e but avant que le coureur ne soit revenu sur son 3^e but ou lors d'un jeux d'appel.** Le coureur du 3e but peut atteindre le marbre **seulement si** la balle est frappée, que s'il est forcé d'avancer ou bien dans le cas décrit au point suivant (9).
8. Si le receveur tente de retirer un coureur au 3e but, et que le relais est hors cible, le coureur NE PEUT PAS VENIR AU MARBRE, car ceci est considéré comme un vol de marbre. Par contre, si un relais (par receveur ou joueur en défensive) est hors limite, estrade ou banc des joueurs, 1 but sera accordé à tous les coureurs qui sont sur les buts (incluant le coureur au 3^e but).
9. L'Amortie sacrifice et le ballon sacrifice sont permis.
10. L'Arbitre doit appeler une chandelle intérieure s'il y a lieu.
11. Un joueur ne peut lancer plus de 3 manches dans un match (9 retraits consécutifs). Les retraits **non effectués** à cause d'une manche de 5 points max. compteront à la fiche du lanceur.
12. Un joueur de catégorie Bantam, sous-classé en Pee-Wee, ne peut pas lancer plus de deux manches par partie. Un seul joueur sous-classé peut être utilisé au monticule dans une partie.
13. Concernant les retraits fantômes.
 - 8 joueurs = Aucun retrait fantôme
 - 7 joueurs= 1 retrait fantôme
 - 6 joueurs= l'équipe perd la partie
14. Joueurs éligibles pour le tournoi de fin de saison :
 - Être inscrit au baseball mineur et être dans un calibre inférieur.
 - Le ou les joueurs remplaçant doivent occuper les derniers rangs du rôle des frappeurs.
15. Les joueurs Pee-Wee compétition, évoluant dans la catégorie Pee-Wee local, ne peuvent pas lancer plus de 6 retraits dans un match (total cumulatif pour un ou plusieurs lanceurs compétitions). Les retraits **non effectués** à cause d'une manche de 5 points max. compteront à la fiche du lanceur.



BANTAM-MIDGET

1. Durées des parties : Toute manche qui débute **100** minutes (1h40) après le début de la partie est déclarée « dernière manche » et cette manche est ouverte. La partie prend fin à la suite de celle-ci.
2. Les buts doivent être à 80 pieds. La plaque d'un lanceur de catégorie Bantam est à 54 pieds et pour la catégorie Midget à 60 pieds 6 pouces.
3. Minimum de 4 manches et demie, et max. 7 manches
4. Les manches sont de 5 points ou 3 retraits, seulement la dernière manche déclarée par l'arbitre est ouverte.
5. Sur une 3e prise échappée, moins de 2 retraits, le frappeur peut courir si le 1er but est inoccupé. S'il y a 2 retraits, le frappeur peut courir même si un joueur est au 1er but.
6. Les coureurs peuvent quitter leurs buts (Écart).
7. AUCUN VOL DU MARBRE N'EST PERMIS.
8. Si le receveur tente de retirer un coureur au 3e but, et que le relais est hors cible, le coureur NE PEUT PAS VENIR AU MARBRE, car ceci est considéré comme un vol de marbre. Par contre, si un relais (par receveur ou joueur en défensive) est hors limite, estrade ou banc des joueurs, 1 but sera accordé à tous les coureurs qui sont sur les buts (incluant le coureur au 3^e but).
9. L'Amortie sacrifice et le ballon sacrifice sont permis.
10. L'Arbitre doit appeler une chandelle intérieure s'il y a lieu.
11. Un lanceur de catégorie Bantam doit commencer la partie. Pour que le match soit en règle, un minimum de trois manches doit avoir été lancé par un joueur de catégorie Bantam. Sinon l'équipe perd le match par défaut.
12. Les joueurs de catégorie Bantam ne peuvent pas lancer plus de trois manches dans un match (9 retraits consécutifs). Les retraits **non effectués** à cause d'une manche de 5 points max. compteront à la fiche du lanceur.
13. Les joueurs de catégorie Midget ne peuvent pas lancer plus de deux manches dans un match (6 retraits consécutifs). Les retraits **non effectués** à cause d'une manche de 5 points max. compteront à la fiche du lanceur.
14. Concernant les retraits fantômes.
 - 8 joueurs = Aucun retrait fantôme
 - 7 joueurs = 1 retrait fantôme
 - 6 joueurs = l'équipe perd la partie
15. Joueurs éligibles pour le tournoi de fin de saison :
 - Être inscrit au baseball mineur et être dans un calibre inférieur.
 - Le ou les joueurs remplaçant doivent occuper les derniers rangs du rôle des frappeurs.
16. Les joueurs Bantam compétition, évoluant dans la catégorie Bantam local, ne peuvent pas lancer plus de 6 retraits dans un match (total cumulatif pour un ou plusieurs lanceurs compétitions). Les retraits **non effectués** à cause d'une manche de 5 points max. compteront à la fiche du lanceur.