



Ligue Régionale

RÉGLEMENTATION 2013

Extraits des règlements de régie (B.Q. #) et
Particularités régionales (présentées dans les
encadrés)

ATOME à MIDGET

CLASSES A ET B

Version 2013

1. 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, et bien qu'elle ne soit pas obligatoire croit que la règle d'équité de jeu [B.Q. #103.14] devrait s'appliquer intégralement à toutes les catégories de l'Atome au Midget.

Voici ce qui devrait 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 à 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 exigée 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.

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.

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

- **Avec écart sur les buts** : 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.

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. 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.

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. Un retrait automatique est inscrit à la fiche de l'équipe, et ce, pour chaque apparition au bâton du joueur « fantôme » (9e frappeur). Le rôle du joueur « fantôme » prend fin lors de l'arrivée d'un joueur éligible.

Si une équipe a moins de huit (8) 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 A, il est permis à une équipe d'aligner un minimum de sept (7) joueurs. Un seul retrait automatique est inscrit à la fiche de l'équipe, et ce, pour chaque apparition combinée au bâton du 8e et 9e joueur « fantôme ». Il n'y a donc qu'un seul retrait automatique par tour d'alignement. Le rôle du joueur « fantôme » prend fin lors de l'arrivée des joueurs éligibles.

Dans la catégorie Atome B, 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, selon la classe, a moins de sept (7) ou 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.

1.3.1 Utilisation des réservistes

Lorsque les équipes jouent avec des réservistes, elles ne peuvent aligner plus de 10 joueurs. Un joueur remplaçant ne pourra agir comme lanceur, par exemple, un joueur provenant de la classe A est inéligible à évoluer à titre de lanceur alors qu'il est réserviste dans la classe B. Tous les joueurs remplaçants doivent frapper à la fin de l'alignement.

1.4 Changements en défensive

Le règlement 103.14 explique très bien ce qui est requis comme changement en défensive.

www.baseballquebec.com/fr/fichiers.html

1.5 Tenue vestimentaire de l'entraîneur

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.

1.6 Discussion avec les arbitres

L'article 103,21 du livre de Régie B.Q. s'applique.

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 – Conduite antisportive.

1.8 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.

1.9 Règlements du lanceur

Tous les règlements du lanceur inclus dans le guide de Baseball Québec doivent être observés et appliqués. Référence: 110.1

À part les exceptions ci-dessus, le règlement 110 des règlements de régie (BQ) s'applique dans son intégralité. Lors des tournois et des championnats provinciaux, le compte des lancers est en

vigueur : références 106,12-f (Moustique), 106,13-f (Pee-Wee), 107,2-f (Bantam) et 108,2-f (Midget).

1.10 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 le Moustique et le Pee-Wee : 4 manches fermées et 2 ouvertes.

Pour le Bantam et le Midget : 5 manches fermées et 2 ouvertes.

Pour l'Atome A : seule la 6e manche est ouverte.

Pour l'atome B, toutes les manches sont fermées. La notion des trois (3) retraits n'existe plus.

1.11 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. [B.Q. 103.13]

1.12 Lanceur et joueur de calibre supérieur

Si un lanceur est dominant (trop fort pour la classe A), la ligue se réserve le droit de baisser le pourcentage permis de manches lancées par ce joueur, et ce, jusqu'à zéro pour cent (0 %), ou de l'obliger à être surclassé.

Si tout autre joueur est dominant (trop fort pour la classe A), quelle que soit sa position, la ligue se réserve le droit de l'obliger à être surclassé.

1.13 Surclassement d'équipe

Une équipe qui sera trop forte dans sa catégorie, suite à une demande de dérogation, devra jouer les séries dans la classe supérieure : équipe B_ A et équipe A_ AA.

2 . A T O M E

2.0 Baseball Québec

Les articles 103 et 105 de Baseball Québec s'appliquent intégralement. L'article 103.15 (rectangle du frappeur) ne s'applique pas.

2.1 Durée d'une partie

Six (6) manches. Aucune manche ne peut débiter après 85 minutes (1h25) de l'heure du début de la partie (Play ball). Une manche commence lorsque le troisième retrait de la manche précédente est déclaré. Une partie doit être réglementaire pour appliquer cette règle (3½ ou 4 manches). La partie doit se poursuivre jusqu'à ce qu'elle devienne réglementaire selon les règles de B.Q.

2.2 Manches fermées/ouvertes

Atome A

Les cinq (5) premières manches se terminent après cinq (5) points ou trois (3) retraits (manches fermées). Seule la sixième manche est ouverte.

Atome B

Toutes les manches sont fermées. Une demi-manche offensive se termine lorsque les frappeurs se sont présentés au bâton.

2.3 Procédures d'utilisation d'un lance-balles

a. Le lance-balles est situé à 44 pieds du marbre;

b. Le lance-balles est opéré et ajusté par l'arbitre au début de la partie. Lorsqu'un seul arbitre officie la partie, l'entraîneur de l'équipe au bâton peut opérer le lance-balles. Toutefois, seul l'arbitre peut ajuster le lance-balles.

Atome A

Lorsqu'un lance-balles à propulsion (type Zooka) est utilisé, la vitesse affichée doit être entre 42 et 44 MPH. Lorsqu'un lance-balles à roulette est utilisé, la vitesse doit être réglée entre 37 et 39 MPH.

Atome B

Lorsqu'un lance-balles à propulsion (type Zooka) est utilisé, la vitesse affichée doit être entre 37 et 39 MPH. Lorsqu'un lance-balles à roulette est utilisé, la vitesse doit être réglée entre 32 et 34 MPH.

Note : Tenant compte que l'intention est d'obtenir des balles frappées, les entraîneurs impliqués doivent être en accord avec la vitesse de la machine utilisée s'il y a quelques problèmes techniques.

- c. Le lance-balles doit être réajusté, si nécessaire, entre deux manches complètes ou à tout moment où l'arbitre juge qu'il y a risque de blessure pour le joueur;
- d. La vitesse ne peut être modifiée qu'entre deux (2) manches complètes;
- e. Un cercle d'environ 5,5 mètres ou 18 pieds de diamètre est tracé autour du lance balles;
- f. Tout équipement se trouvant à l'intérieur du cercle du lance-balles fait partie intégrante du lance-balles;
- g. Un demi-cercle est tracé à (10) pieds du marbre identifiant la région des fausses balles.

2.4 Balle morte

- a. Une balle frappée est appelée morte lorsqu'elle:

- demeure dans le cercle du lance-balles;
- frappe une pièce d'équipement du lance-balles;
- touche un officiel;
- est attrapée dans le cercle du lance-balles;

Un simple est accordé au frappeur, seul les coureurs dont la course est forcée avancent d'un but, les autres doivent retourner à leur but d'origine. Aucun retrait ne peut être enregistré sur un tel jeu.

- b. Une balle est aussi appelée morte lorsque le lancer par le lance-balles :

- ne se rend pas au marbre;
- touche le sol en avant du marbre.

Dans ces deux derniers cas, le lancer est annulé et n'est pas pris en compte par l'arbitre, peu importe s'il y a eu élan ou contact, et aucune avance des coureurs n'est permise.

2.5 Lancer erratique

Tout lancer jugé impossible à frapper par l'arbitre.

2.6 Bris du lance-balles

S'il y a bris du lance-balles, le reste de la partie est disputé avec l'aide d'un « T-Ball » et à défaut d'avoir un « T-Ball », l'utilisation d'un moniteur-lanceur (entraîneur de l'équipe offensive) est autorisée.

2.7 Position défensive des joueurs

Atome A

Un minimum de sept (7) joueurs et un maximum de neuf (9) joueurs peuvent se retrouver à la défensive.

Un seul **retrait automatique** est inscrit à la fiche de l'équipe, et ce, pour chaque apparition combinée au bâton du 8e et 9e joueur « fantôme ». Il n'y a donc qu'un seul retrait automatique par tour d'alignement. Le rôle du joueur « fantôme » prend fin lors de l'arrivée de joueurs éligibles.

Un joueur est placé derrière le lance-balles pour jouer le rôle défensif du lanceur. Il doit porter un casque protecteur à deux oreilles et avoir un pied qui touche la moitié arrière du cercle autour du lance-balles. [B.Q. 105.3.2]

Les voltigeurs doivent prendre les positions habituelles des joueurs de champ extérieur, soit à environ 30 pieds derrière les buts, jusqu'à ce que la balle soit frappée. Aucun joueur défensif, à l'exception du lanceur, ne doit être à l'intérieur du losange (ligne de course) avant que la balle ne soit frappée. Tous les joueurs, excluant le receveur, doivent se positionner en territoire des bonnes balles. Aucun joueur ne doit pénétrer le cercle du lance-balles en aucune circonstance.

La présence d'un entraîneur est permise sur le terrain derrière les joueurs d'avant-champ. Si l'entraîneur est atteint par une balle frappée ou un relais, la balle demeure au jeu.

Atome B

Un minimum de six (6) joueurs et un maximum de neuf (9) joueurs peuvent se retrouver en défensive.

La position de receveur est inoccupée. Un maximum de six (6) joueurs est placé à l'avant champ. Les autres joueurs sont placés aux positions de voltigeur. Les voltigeurs doivent prendre les positions habituelles des joueurs de champ extérieur, soit à environ 15 pieds derrière les buts, jusqu'à ce que la balle soit frappée. Aucun joueur défensif, à l'exception du ou des lanceurs (jusqu'à deux (2)), ne doit être à l'intérieur du losange (ligne de course) avant que la balle ne soit frappée. Tous les joueurs doivent se positionner en territoire des bonnes balles. Aucun joueur ne doit pénétrer le cercle du lance-balles en aucune circonstance.

La présence d'un entraîneur est permise sur le terrain derrière les joueurs d'avant-champ.

Si l'entraîneur est atteint par une balle frappée ou un relais, la balle demeure au jeu.

2.8 105.6.3 - Fin du jeu après un coup frappé

- Sur un coup frappé au champ extérieur (**classe A et B**) : lorsque la balle revient à l'intérieur du losange (limites des buts) **et est en possession d'un joueur défensif, les coureurs peuvent se rendre uniquement au prochain but qu'ils tentent d'obtenir, à leur risque. Un retrait peut être complété.**

- Sur un coup frappé au champ intérieur :

Classe A : les coureurs doivent demeurer au dernier but atteint au terme du premier jeu. Si une erreur est commise au cours de ce premier jeu par la défensive, les coureurs peuvent se rendre au prochain but, à leur risque. Cependant, un but seulement par coureur peut être accordé.

Classe B : Le frappeur ne peut se rendre au-delà du 1er but. Les coureurs sont limités à un seul but.

Si un coureur dépasse le but vers lequel il se dirige après que la balle soit de retour à l'avant champ et en possession d'un joueur défensif, il le fait à ses risques. Toutefois, s'il est déclaré « sauf », il doit retourner au but précédent (celui qu'il vient de dépasser).

Toute balle à l'intérieur du cercle du lance-balles ne peut, en aucun temps, être récupérée par un joueur défensif.

2.9 Coup retenu

Le coup retenu n'est pas permis. Dans l'éventualité d'un coup retenu, la balle est morte et les coureurs retournent à leur but. Le frappeur revient au bâton et sa frappe est considérée comme une prise. Il sera retiré advenant qu'elle constitue une troisième prise.

2.10 Règles du frappeur (Atome A)

- Pour qu'il y ait prise, il doit y avoir un élan du frappeur;
- Chaque frappeur a droit à cinq (5) lancers pour mettre la balle en jeu, sauf si les trois (3) prises ont été complétées (3 élans); dans ce dernier cas, il est automatiquement retiré;
- Après le cinquième lancer, le frappeur est retiré (même s'il a moins de trois (3) prises);
- Sur une troisième prise ou sur le cinquième lancer et suivants:
 - A. S'il y a fausse balle non attrapée, le frappeur retourne au bâton (aucune avance pour les coureurs);
 - B. S'il y a fausse balle attrapée, le frappeur est retiré (aucune avance pour les coureurs);
- Si un frappeur s'élanche sur un lancer erratique, cela compte pour une prise et le lancer est compilé, sauf en cas de balle morte (ne se rend pas au marbre, touche le sol en avant du marbre);
- Lors d'un lancer erratique du lance-balles où le frappeur ne s'est pas élanché, le lancer n'est pas compilé dans le nombre de lancers accordés au frappeur;
- Si une balle frappée touche le lance-balles et/ou touche l'opérateur (l'arbitre) et/ou s'immobilise dans le cercle du lance-balles, la balle devient morte et le frappeur a droit au premier but. Les coureurs dont la course est forcée avancent d'un but.

2.11 Règles du frappeur (Atome B)

Les règles sont les mêmes que pour l'Atome A, à l'exception du fait qu'il n'y a aucune prise appelée pour un élan. **Chaque frappeur a droit à cinq (5) lancers pour mettre la balle en jeu; après le 5e lancer sans succès, le frappeur est retiré.** Si au cinquième lancer, le joueur a frappé en territoire des fausses balles, il a droit à un autre lancer. Si le joueur n'a pu la mettre la balle en jeu au sixième lancé, il est alors retiré.

2.12 Équité de jeu Atome B

Un joueur ne pourra jouer à une même position durant la partie. La rotation champ/avant champ doit faire en sorte que chaque joueur joue obligatoirement trois manches à l'avant-champ.

2.13 Frappeur atteint

Si le frappeur est blessé par un lancer et ne peut continuer la partie, le joueur suivant dans l'ordre des frappeurs vient prendre la place du frappeur blessé **avec un nouveau compte.**

3. MOUSTIQUE

3.0 Baseball Québec

Les articles 103 et 106. de Baseball Québec s'appliquent intégralement.

3.1 Durée d'une partie

Six (6) manches. Aucune manche ne peut débiter après 90 minutes (1h30) de l'heure du début de la partie (Play ball). Une manche commence lorsque le troisième retrait de la manche précédente est déclaré. Une partie doit être réglementaire pour appliquer cette règle (3½ ou 4 manches). La partie se poursuit jusqu'à ce qu'elle devienne réglementaire selon les règles de B.Q.

3.2 Manches ouvertes/fermées

Les quatre (4) premières manches se terminent par cinq (5) points ou trois (3) retraits, manches dites fermées. Seules la cinquième et la sixième manche sont ouvertes.

Moustique A :

3.3 L'article 106.5 de Baseball Québec s'applique intégralement :

106.5 COUREURS SUR LES BUTS, VOL 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 3e 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. S'il s'agit de la 3e prise, le frappeur sera retiré.**

3.4 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 s'il y a 5 points d'écart.** (Art. 106.6)

3.5 Règlement du lanceur

Le règlement 110 du livre de régie s'applique dans son intégralité.

Par contre, **un lanceur ne peut lancer plus de deux manches par partie**. De plus, un joueur ayant occupé la position de lanceur ne peut ensuite évoluer à la position du receveur au cours de la même journée. Un joueur remplaçant ne peut lancer.

Moustique B :

3.6 L'article 106.1 de Baseball Québec s'applique intégralement :

a) 106.1 - COUREURS SUR LES BUTS, VOL DE BUTS ET COUP RETENU

Aucun vol de but n'est permis. 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 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) 106.2 – BUT SUR BALLES

Aucun but sur balle n'est alloué. Après quatre (4) balles, un entraîneur de l'équipe offensive prend place au monticule pour un maximum de trois (3) lancers supplémentaires, après quoi, le frappeur est déclaré retiré. Le compte de prises accumulées demeure, mais le joueur ne peut être retiré sur une fausse balle.

Si l'entraîneur est atteint par une balle frappée, la balle est déclarée morte et on accorde le premier but au frappeur. Les coureurs avancent s'ils sont forcés. Si le frappeur est atteint par l'entraîneur, ce lancer sera déclaré erratique et ne sera pas comptabilisé. Le joueur doit poursuivre sa présence au bâton.

Le joueur-lanceur doit prendre position derrière l'entraîneur-lanceur dans un rayon de 2 mètres.

c) 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).

d) Le coureur du 3e 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.

e) Aucun coup retenu n'est permis. S'il y a infraction, la balle est morte et une prise sera appelée au frappeur. S'il s'agit de la 3e prise, le frappeur sera retiré.

3.7 Frappeur, troisième prise échappée

Le frappeur est retiré automatiquement, la balle est morte. (106.3)

3.8 Règlement du lanceur

Le règlement 110 du livre de régie s'applique dans son intégralité.

Par contre, **un lanceur ne peut lancer plus de deux manches par partie.** De plus, un joueur ayant occupé la position de lanceur ne peut ensuite évoluer à la position de receveur au cours de la même journée. Un joueur remplaçant ne peut lancer.

3.10 Équité de jeu Moustique B

Un joueur ne pourra jouer à une même position plus de deux manches par partie. La rotation champ/avant-champ doit faire en sorte que chaque joueur joue obligatoirement deux manches à l'avant-champ. (Notez qu'à cette fin la position du receveur n'est pas considérée comme une position d'avant-champ.)

4 . P E E - W E E

4.0 Baseball Québec

Les articles 103 et 106.de Baseball Québec s'appliquent intégralement.

Pee-Wee A :

4.1 Règles intégrales du vrai baseball

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, art. 7).

103.14 ÉQUITÉ DE JEU

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. 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.

106.9 Frappeur, troisième prise échappée

La règle de jeu s'applique (Baseball Canada)

106.10 Feinte irrégulière

La règle de jeu s'applique (Baseball Canada)

4.2 Règlement du lanceur

Le règlement 106.13 du livre de régie s'applique dans son intégralité.

Un joueur ayant occupé la position de lanceur ne peut ensuite évoluer à la position du receveur au cours de la même journée. Un joueur remplaçant ne peut lancer.

c) BUTS 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 avancent si forcés.

4.3 **Durée d'une partie**

Six (6) manches. Aucune manche ne peut débuter après 100 minutes (1h40) de l'heure du début de la partie (Play ball). Une manche commence lorsque le troisième retrait de la manche précédente est déclaré. Une partie doit être réglementaire pour appliquer cette règle (3½ ou 4 manches). La partie se poursuit jusqu'à ce qu'elle devienne réglementaire selon les règles de B.Q.

4.4 **Manches ouvertes/fermées**

Les quatre (4) premières manches se terminent par cinq (5) points ou trois (3) retraits, manches dites fermées. Seules la cinquième et la sixième manche sont ouvertes.

Pee-Wee B :

4.5 **Règles du coureur, sur les buts, vol de buts et coup retenu**

L'article 106.5 de Baseball Québec s'applique intégralement :

106.5 COUREURS SUR LES BUTS, VOL 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).

103.14 ÉQUITÉ DE JEU

a) 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. Si un coureur atteint le but suivant, suite à un vol de but alors que son équipe détient une avance de cinq points ou plus, il est retourné à son but et la balle est morte.

b) **Le coureur du 3e 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. S'il s'agit de la 3e prise, le frappeur sera retiré.**

4.6 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 s'il y a 5 points d'écart.** (Art. 106.6)

4.7 Règlement du lanceur

Le règlement 106.13 du livre de régie s'applique dans son intégralité.

Un joueur ayant occupé la position de lanceur ne peut ensuite évoluer à la position du receveur au cours de la même journée. Un joueur remplaçant ne peut lancer.

4.8 But sur balles intentionnel

Aucun but sur balles intentionnel n'est permis dans cette catégorie.
--

4.9 Feinte irrégulière

Aucune feinte irrégulière n'est appelée au lanceur. La balle est morte, les coureurs retournent à leur but et le jeu reprend. (106.7)

5 . B A N T A M

5.0 Baseball Québec

Les articles 103 et 107 de Baseball Québec s'appliquent.

5.1 Durée d'une partie

Sept (7) manches. Aucune manche ne peut débuter après 120 minutes (2h00) de l'heure du début de la partie. Une manche commence lorsque le troisième retrait de la manche précédente est déclaré. Une partie doit être réglementaire pour appliquer cette règle (4½ ou 5 manches). La partie se poursuit jusqu'à ce qu'elle devienne réglementaire selon les règles de B.Q.

5.2 Manches ouvertes/fermées

Les cinq (5) premières manches se terminent par cinq (5) points ou trois (3) retraits (fermées). Seules la sixième et la septième manche sont ouvertes.

5.3 Règlements du lanceur

Le règlement 107.2 de BQ s'applique. Un joueur ayant occupé la position de lanceur ne peut ensuite évoluer à la position du receveur au cours de la même journée.

c) BUTS 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 avancent si forcés.

6 . M I D G E T

6.0 Baseball Québec

Les articles 103 et 108 de Baseball Québec s'appliquent à la catégorie Midget.

6.1 Durée d'une partie

Sept (7) manches. Aucune manche ne peut débuter après 120 minutes (2h00) de l'heure de début de la partie. Une partie doit être réglementaire pour appliquer cette règle (4½ ou 5 manches). La partie se poursuit jusqu'à ce qu'elle devienne réglementaire selon les règles de B.Q.

6.2 Manches ouvertes/fermées

Les cinq (5) premières manches se terminent par cinq (5) points ou trois (3) retraits (fermées). Seules la sixième et la septième manche sont ouvertes.

6.3 Règlements du lanceur

Le règlement 108.2 de BQ s'applique. **Un joueur ayant occupé la position de lanceur ne peut ensuite évoluer à la position du receveur au cours de la même journée.**

c) BUTS 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 avancent si forcés.