

Ligue de Baseball Amateur de la Vallée du Richelieu



Règlements 2009

Adopté le 11 mai

www.lbavr.com

TABLE DES MATIÈRES

1 ère PARTIE : RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

- 1.00 AUTORITÉ ET AFFILIATION
- 1.01 MANDAT
- 1.02 CONSEIL D'ADMINISTRATION (C.A.)
- 1.03 COMITÉ EXÉCUTIF (C.E.)
- 1.04 FONCTIONS ET RESPONSABILITÉS
- 1.05 COMITÉ DE DISCIPLINE
- 1.06 AVIS DE CONVOCATION (C.A.)
- 1.07 ASSEMBLÉE SPÉCIALE (C.A.)
- 1.08 QUORUM (C.A.)
- 1.09 DROIT DE VOTE ET DE PAROLE (C.A.)
- 1.10 NOUVEAU MEMBRE
- 1.11 JURIDICTION
- 1.12 COTISATION
- 1.13 DÉPÔT DE BONNE FOI
- 1.14 DISSOLUTION
- 1.15 ORDRE DU JOUR DE L'ASSEMBLÉE GÉNÉRALE ANNUELLE

2ième PARTIE : RÈGLEMENTS DE RÉGIE

- 2.00 PARTICIPATION AUX DIFFÉRENTES CLASSES
- 2.01 CHANGEMENT À L'HORAIRE
- 2.02 ANNULATION EN RAISON DE LA PLUIE
- 2.03 ANNULATION EN RAISON D'UNE ACTIVITÉ SCOLAIRE
- 2.04 ABSENCE À UNE PARTIE
- 2.05 AVIS PAR LE VICE-PRÉSIDENT DE LA CATÉGORIE
- 2.06 FEUILLES DE POINTAGE ET D'ALIGNEMENTS
- 2.07 RAPPORT D'EXPULSION
- 2.08 RAPPORT DE PARTIE
- 2.09 RÉSULTATS DES PARTIES
- 2.10 DÉBUT DE LA PARTIE
- 2.11 PRATIQUE AVANT PARTIE
- 2.12 ALIGNEMENT DES FRAPPEURS
- 2.13 INSUFFISANCE DE JOUEURS
- 2.14 LISTE DE RÉSERVE
- 2.15 JOUEURS SOUS-CLASSÉS
- 2.16 COUREUR DE COURTOISIE
- 2.17 BANC DES JOUEURS
- 2.18 ABSENCE OU RETARD D'OFFICIELS
- 2.19 VISITE AUX ARBITRES
- 2.20 RETRAIT OU REFUS DE CONTINUER UNE PARTIE
- 2.21 EXPULSION ET SUSPENSION
- 2.22 JOUEUR INÉLIGIBLE
- 2.23 PROTÈT
- 2.24 RETRAIT D'UNE ÉQUIPE
- 2.25 CAHIER D'ÉQUIPE
- 2.26 SANTÉ ET SÉCURITÉ
- 2.27 BALLE OFFICIELLES
- 2.28 BÂTON AUTORISÉ
- 2.29 PARTICIPATION À UN TOURNOI
- 2.30 BRIS D'ÉGALITÉ AU CLASSEMENT GÉNÉRAL
- 2.31 CHAMPIONNATS RÉGIONAUX
- 2.32 PARTIES D'ÉTOILES
- 2.33 RÉUNION OBLIGATOIRE DES ENTRAÎNEURS
- 2.34 DIVERS

3 ième PARTIE : RÈGLEMENTS DE JEU ATOME

- 3.00 DURÉE DES PARTIES
- 3.01 PARTIE RÉGLEMENTAIRE
- 3.02 MAXIMUM DE POINTS PAR MANCHE
- 3.03 DIFFÉRENCE DE POINTAGE
- 3.04 FIN DU JEU APRÈS UN COUP FRAPPÉ
- 3.05 ALIGNEMENT DÉFENSIF
- 3.06 OFFENSIVE
- 3.07 ÉQUITÉ DE JEU

4 ième PARTIE : RÈGLEMENTS DE JEU MOUSTIQUE

- 4.00 DURÉE DES PARTIES
- 4.01 PARTIE RÉGLEMENTAIRE
- 4.02 MAXIMUM DE POINTS PAR MANCHE
- 4.03 DIFFÉRENCE DE POINTAGE
- 4.04 MAXIMUM DE MANCHES LANCÉES
- 4.05 RÈGLE DE JEU SPÉCIALE DIVISION MOUSTIQUE CLASSE B
- 4.06 ÉQUITÉ DE JEU

5ième PARTIE : RÈGLEMENTS DE JEU PEEWEE

- 5.00 DURÉE DES PARTIES
- 5.01 PARTIE RÉGLEMENTAIRE
- 5.02 MAXIMUM DE POINTS PAR MANCHE
- 5.03 DIFFÉRENCE DE POINTAGE
- 5.04 MAXIMUM DE MANCHES LANCÉES
- 5.05 ÉQUITÉ DE JEU

6 ième PARTIE : RÈGLEMENTS DE JEU BANTAM

- 6.00 DURÉE DES PARTIES
- 6.01 PARTIE RÉGLEMENTAIRE
- 6.02 MAXIMUM DE POINTS PAR MANCHE
- 6.03 DIFFÉRENCE DE POINTAGE
- 6.04 MAXIMUM DE MANCHES LANCÉES
- 6.05 ÉQUITÉ DE JEU

7ième PARTIE : RÈGLEMENTS DE JEU MIDGET

- 7.00 DURÉE DES PARTIES
- 7.01 PARTIE RÉGLEMENTAIRE
- 7.02 MAXIMUM DE POINTS PAR MANCHE
- 7.03 DIFFÉRENCE DE POINTAGE
- 7.04 MAXIMUM DE MANCHES LANCÉES
- 7.05 ÉQUITÉ DE JEU

8ième PARTIE : SÉRIES DE FIN DE SAISON

- 8.00 TOURNOI À LA RONDE
- 8.01 TABLEAUX
- 8.02 PARTIE SUSPENDUE
- 8.03 PARTIE À FINIR
- 8.04 SURCLASSEMENT
- 8.05 ARBITRES
- 8.06 ABSENCE À UNE PARTIE
- 8.07 MATÉRIEL REQUIS
- 8.08 SUPERVISEUR DE TERRAIN
- 8.09 PROTÈT
- 8.10 EXPULSION
- 8.11 RÈGLEMENTS DE TERRAIN
- 8.12 FRAIS DE SÉRIES

1. Règlements généraux

1.00 AUTORITÉ ET AFFILIATION

(1.00a) La Ligue de Baseball Amateur de la Vallée du Richelieu (L.B.A.V.R.) est reconnue, autorisée et mandatée annuellement par la région Rive Sud Métro et par Baseball Québec.

(1.00b) Les présents règlements sont déposés annuellement à la région Rive Sud Métro et à Baseball Québec.

(1.00c) Les présents règlements demeurent en vigueur jusqu'à leurs modifications ou abrogations par une assemblée générale dûment convoquée à cette fin.

(1.00d) Dans ce document, « la ligue » signifie la Ligue de Baseball Amateur de la Vallée du Richelieu.

1.01 MANDAT

(1.01a) La Ligue de Baseball Amateur de la Vallée du Richelieu (L.B.A.V.R.) est une ligue de baseball participation qui prône l'équité de jeu et l'égalité des chances pour tous ses participants. Toute la réglementation de la ligue sera en fonction de cet énoncé.

(1.01b) La ligue a le mandat d'organiser des matchs de baseball entre les équipes des associations membres dans les divisions Atome, Moustique, Peewee, Bantam et Midget dans les classes A et B.

1.02 CONSEIL D'ADMINISTRATION (C.A.)

(1.02a) Le conseil d'administration de la ligue est composé des membres du comité exécutif et d'un gouverneur par association reconnue par Baseball Québec et membre en règle de la ligue.

1.03 COMITÉ EXÉCUTIF (C.E.)

(1.03a) Le comité exécutif de la ligue est composé de sept (7) personnes : un président, un trésorier, un vice-président Atome, un vice-président Moustique, un vice-président Peewee, un vice-président Bantam et un vice-président Midget. (***)La ligue n'ayant pas de secrétaire depuis plusieurs années, la fonction sera prise en charge par un des membres du C.E.).

(1.03b) Tous les membres du C.E. sont élus pour une période de deux (2) ans lors de l'Assemblée Générale Annuelle. Les mandats débiteront lors des années paires pour le président, le vice-président Atome, le vice-président Peewee et le vice-président Midget ; lors des années impaires pour le trésorier, le vice-président Moustique et le vice-président Bantam.

(1.03c) Le statisticien étant un poste rémunéré, il n'a pas droit de parole et de vote. Le président est responsable de la nomination du statisticien. La rémunération du statisticien est votée annuellement par le C.E.

(1.03d) Le quorum des assemblées du C.E. est constitué de la moitié plus un des membres en règle.

(1.03e) Si il y a un poste à combler au sein du C.E., ou si il survient une démission, vacance ou suspension pendant la saison, le C.E. doit nommer une personne pour combler ce poste. La nomination devra être approuvée par l'assemblée du C.A. suivant la nomination.

(1.03f) Le C.E. peut être convoqué en tout temps par le président ou à la demande de quatre (4) membres en règle sur un préavis de quarante-huit (48) heures. Les membres qui convoquent une assemblée du C.E., se doivent d'y être présents.

(1.03g) Les personnes non membres du C.E. ne peuvent assister aux assemblées à moins d'y avoir été invitées officiellement par vote majoritaire des membres du C.E.

(1.03h) Un ordre du jour et un procès verbal doivent être rédigés pour chacune des assemblées du C.E.

(1.03i) Les décisions du C.E. sont prises à la majorité des membres présents. Le président a droit de vote comme membre et possède un vote prépondérant en cas d'égalité. Les membres présents lors des différentes assemblées doivent se prévaloir de leur droit de vote.

1. Règlements généraux (suite)

(1.03j) S'il y a litige quant à l'interprétation des règlements, le Comité Exécutif est mandaté pour statuer. Les règlements en vigueur sont ceux de la Fédération Canadienne de Baseball, de la Fédération de Baseball Amateur du Québec et de la Ligue de Baseball Amateur de la Vallée du Richelieu. Les règlements de la L.B.A.V.R. ont priorité sur ceux de Baseball Canada et de Baseball Québec en cas de conflit dans leur application.

1.04 FONCTIONS ET RESPONSABILITÉS

(1.04a) Le Président.

Il préside toutes les assemblées du C.A., du C.E. et du comité de discipline. À l'exception du comité de discipline, il fait parti d'office de tous les comités et reçoit la communication des décisions prises par les différents comités. Il est responsable de la nomination du statisticien. Il est responsable de faire appliquer la réglementation de jeu et d'appliquer les sanctions et amendes selon les normes prévues par la ligue. Il est le représentant de la ligue auprès des instances administratives régionales Rive Sud Métro de Baseball Québec. Il est le représentant de la ligue aux congrès de Baseball Québec. Il signe, avec le secrétaire, les procès verbaux des assemblées qu'il préside.

(1.04b) Le Secrétaire.

Il prépare, avec le Président, l'ordre du jour de chacune des assemblées (C.E. et C.A.). Il envoie les convocations aux membres et contrôle les présences aux assemblées. Il rédige, expédie, classe et conserve toute la correspondance officielle de la ligue. Il rédige les procès verbaux des assemblées du C.E. et du C.A.

(1.04c) Le Trésorier.

Le trésorier est responsable de la comptabilité de la ligue, de la petite caisse et du compte bancaire. Il perçoit les dépôts de bonne foi, les cotisations, les amendes et autres redevances à la ligue. Il voit à ce que toutes les dépenses soient approuvées par le C.E. Il doit faire rapport au C.E. et au C.A. de l'état des finances de la ligue au début de l'année et/ou sur demande du C.E. ou du C.A. Il doit présenter, à l'Assemblée Générale Annuelle, le bilan des activités financières.

(1.04d) Le Vice-président de division.

Il a droit de regard sur toutes les activités de sa division. Il est membre du comité de discipline. Pendant la saison et les séries de fin de saison, il est responsable de l'assignation et du suivi de chacune des parties. Il doit assister aux assemblées et autres manifestations de la ligue. Il doit faire rapport de ses activités de la saison lors de l'A.G.A. Il peut assister aux réunions des différents comités à titre d'observateur.

1.05 COMITÉ DE DISCIPLINE

(1.05a) Le comité de discipline de la ligue est composé du Président et des Vice-présidents de division.

(1.05b) Le quorum du comité de discipline est formé du Président et d'un minimum de trois (3) Vice-Présidents.

(1.05c) Le comité de discipline peut être convoqué par le Président ou un Vice-président sur un préavis de quarante-huit (48) heures.

(1.05d) Le Président du comité de discipline est le Président de la ligue ou son délégué.

(1.05e) Dans tous les cas où l'un ou l'autre des membres du comité de discipline est impliqué directement comme partie, le Président nommera une personne non impliquée pour remplacer le membre du comité de discipline.

1. Règlements généraux (suite)

1.06 AVIS DE CONVOCATION (C.A.)

(1.06a) Toutes les assemblées du C.A. sont convoquées par le Président au moins sept (7) jours avant la date fixée pour chacune des assemblées par courriel ou tout autre moyen de communication.

1.07 ASSEMBLÉE SPÉCIALE (C.A.)

(1.07a) Une assemblée spéciale du CA peut être convoquée par cinq (5) membres en règle ou par le Président, avec un préavis de soixante-douze (72) heures.

(1.07b) La ou les raisons de la convocation doit être indiquée sur l'ordre du jour.

(1.07c) Les membres qui convoquent une assemblée spéciale du C.A. doivent être présents à l'ouverture de l'assemblée.

(1.07d) Le quorum de l'assemblée spéciale du C.A. est constitué des membres en règle présents.

1.08 QUORUM

(1.08a) Le quorum de toute assemblée du C.A. est constitué de la moitié plus un des membres en règle.

(1.08b) Toute association qui ne sera pas représentée à une réunion dûment convoquée du C.A., se verra imposer une amende de vingt-cinq (25) \$.

(1.08c) Le quorum de toute assemblée du C.E. est constitué de la moitié plus un des membres en règle.

(1.08d) Le quorum de l'Assemblée Générale Annuelle est constitué des membres en règle présents.

1.09 DROIT DE VOTE ET DE PAROLE (C.A.)

(1.09a) Chaque association assignera au début de la saison, par lettre de créance, un (1) gouverneur et deux (2) substituts.

(1.09b) Seul le gouverneur, ou en son absence son substitut, a droit de parole et de vote lors des assemblées du C.A.

(1.09c) Chaque association a droit à un (1) vote.

(1.09d) Les membres du C.E. ont droit de parole et de vote (non combiné avec le droit du gouverneur d'association). Le Président ne détient qu'un vote prépondérant, celui-ci ne pouvant être utilisé que dans les cas d'égalité.

1.10 NOUVEAU MEMBRE

(1.10a) Il est possible pour une association de devenir membre de la ligue en faisant la demande au Président. Cette demande exprimera le désir de se conformer aux règlements généraux de la ligue.

(1.10b) Le C.A. de la ligue a l'autorité d'accepter ou de refuser une association.

1.11 JURIDICTION

(1.11a) Le C.E. de la ligue a juridiction sur toutes les équipes, les joueurs, les entraîneurs, les gouverneurs et leurs substituts des associations ayant fait une demande d'adhésion à la ligue et ayant été approuvée par le C.A.

1. Règlements généraux (suite)

1.12 COTISATION

(1.12a) Chaque association doit remettre au trésorier de la ligue un montant spécifique (cotisation) pour chacune de ses équipes inscrites afin de défrayer les dépenses régulières de la ligue. Ce montant doit être versé à la ligue selon les normes établies par le C.E. (Chèque payable à la L.B.A.V.R.). Toute association ne pouvant se conformer à ce règlement, se verra refuser l'admissibilité de ses équipes à la ligue.

(1.12b) Les associations membres doivent approuver ou refuser le budget présenté par le C.E.

(1.12c) Si une ou plusieurs équipes se retirent ou s'ajoutent après la distribution des cédules préliminaires, l'association responsable devra payer des frais de cinquante (50) \$ par équipe au statisticien de la ligue afin de refaire les cédules affectées.

(1.12d) Lors du retrait d'une équipe, la cotisation (1.12a) est non remboursable.

(1.12e) Chaque équipe devra déboursier sa quote part (un minimum de l'équivalent de deux (2) parties disputées) des frais de séries de fin de saison et ce, qu'elle y participe ou non (le montant sera déterminé annuellement par le C.E.).

(1.12f) Dans les quatre-vingt-dix (90) jours suivant la fin de la saison, la ligue remettra aux associations l'ensemble des trop perçus, sous réserve du fond d'opération, lequel se situe aux environs de quinze (15) % des dépenses de l'année précédente.

1.13 DÉPÔT DE BONNE FOI

(1.13a) Un dépôt de bonne foi est exigé de chaque association, à l'effet qu'elle remplira ses obligations envers la ligue. Le dépôt initial devra être remis au trésorier de la ligue, lors de la première réunion de la saison (chèque payable à la L.B.A.V.R.). Ce dépôt sera remis à chaque organisation à la fin de la saison, si elle s'est conformée à toutes ses obligations pendant son adhésion à la ligue. Les amendes encourues durant la saison seront perçues sur ce dépôt.

(1.13b) Le montant du dépôt de bonne foi est établi annuellement par le C.E.

1.14 DISSOLUTION

(1.14a) Advenant la dissolution de la ligue, le solde des fonds et des biens après acquittement de toutes les dettes de la ligue, sera partagé également au prorata du nombre d'équipes actives pour chaque association membre en règle qui en font partie au moment de la dissolution.

1.15 ORDRE DU JOUR DE L'ASSEMBLÉE GÉNÉRALE ANNUELLE

1. Appel à l'ordre par le Président.
2. Présences
3. Mot de bienvenue du Président.
4. Nomination du Président d'assemblée.
5. Adoption de l'ordre du jour.
6. Lecture et adoption du procès verbal de la dernière assemblée générale annuelle.
7. Lecture et adoption du procès verbal de la dernière assemblée du C.E. et des assemblées générales spéciales (s'il y a lieu).
8. Rapport financier.
9. Rapports des Vice-Présidents.
10. Élections.
11. Levée de l'assemblée

2. Règlements de régie

2.00 PARTICIPATION AUX DIFFÉRENTES CLASSES

(2.00a) La participation aux différentes classes est régie selon la règle 8.3 de Baseball Québec.

2.01 CHANGEMENT À L'HORAIRE

(2.01a) Les équipes doivent respecter, en tout temps, le calendrier des parties. Les demandes de modification devront être adressées au statisticien. Tous les avis de changement d'horaire doivent lui parvenir au plus tard dix (10) jours après la date cédulée originalement.

(2.01b) Les seules raisons valides pour annuler une partie sont une activité scolaire, la pluie et la participation d'une équipe à un tournoi sanctionné par Baseball Québec. **Première offense : Amende de cinquante (50) \$. Récidive : Amende de cent (100) \$.**

(2.01c) Toute partie à reprendre devra être recédulée par l'équipe receveuse, dans les dix (10) jours suivant la date précédemment cédulée et être jouée au plus tard le dernier jour du calendrier régulier (VÉRIFIEZ LE CALENDRIER OFFICIEL SUR LE SITE INTERNET DE LA LIGUE : www.lbavr.com). Après dix (10) jours, retenue de deux (2) \$ par jour jusqu'à un maximum de vingt (20) \$.

2.02 ANNULATION EN RAISON DE LA PLUIE

(2.02a) En cas de mauvaise température, le responsable de l'équipe receveuse doit communiquer avec le responsable de l'équipe visiteuse au moins une heure et demi (1½) avant l'heure cédulée de la partie, afin d'aviser que la partie est remise. Il avisera aussi le statisticien.

2.03 ANNULATION EN RAISON D'UNE ACTIVITÉ SCOLAIRE

(2.03a) Si une partie doit être remise pour une activité scolaire, un avis minimum de soixante douze (72) heures est exigé. Un minimum de trois (3) joueurs absents pourra justifier la remise de la partie.

2.04 ABSENCE À UNE PARTIE

(2.04a) Toute équipe qui ne se présente pas à une partie cédulée sans aviser l'équipe adverse se verra imposer une défaite. Suspension d'une (1) partie pour l'entraîneur chef.

2.05 AVIS PAR LE VICE-PRÉSIDENT DE LA CATÉGORIE

(2.05a) Le Vice-président peut ordonner à toute équipe de se présenter pour une partie remise sur préavis de quarante-huit (48) heures, incluant les séries éliminatoires. Le refus entraîne une amende de vingt-cinq (25) \$ plus la perte de la partie. Suspension d'une (1) partie pour l'entraîneur chef.

2.06 FEUILLES DE POINTAGE ET D'ALIGNEMENTS

(2.06a) Le gérant de l'équipe locale est responsable de s'assurer de la qualité de la feuille de pointage originale (copie blanche), qu'il devra faire parvenir, par le courrier, au statisticien de la ligue au plus tard dix (10) jours après la date cédulée de la partie. À cet effet des enveloppes pré adressées seront fournies par la ligue. Assurez vous que tous les lanceurs de la partie soient bien inscrits sur la feuille de pointage, avec le nombre de manche(s) lancée(s), avant de poster la feuille de pointage. Après dix (10) jours, retenue de deux (2) \$ par jour jusqu'à un maximum de vingt (20) \$.

2. Règlements de régie (suite)

(2.06b) Les feuilles d'alignements originales (copies blanches) des deux (2) équipes doivent être envoyées avec les feuilles de pointage de la partie, ainsi que le rapport de partie si nécessaire. Retenue de trois (3) \$ par feuille d'alignement non reçue ou non conforme.

2.07 RAPPORT D'EXPULSION

(2.07a) En référence au règlement 55.9 de Baseball Québec : Toute expulsion oblige l'arbitre à faire un rapport écrit à la ligue, à la région ou au comité organisateur du tournoi et à son supérieur immédiat dans les vingt-quatre (24) heures qui suivent la fin de la partie. Retenue de cinq (5) \$ pour rapport non transmis.

2.08 RAPPORT DE PARTIE

(2.08a) L'équipe receveuse est responsable d'aviser le statisticien de toute expulsion ou protêt survenu durant la partie, lors du rapport de pointage téléphonique ou internet. Retenue de cinq (5) \$ pour rapport non transmis.

2.09 RÉSULTATS DES PARTIES

(2.09a) Tous les résultats des parties (quelles soient jouées ou non) doivent être rapportés par téléphone ou par le site web de la ligue, dans les vingt-quatre (24) heures qui suivent la fin de la partie, par l'équipe receveuse. Retenue de cinq (5) \$ pour résultat non transmis.

2.10 DÉBUT DE LA PARTIE

(2.10a) S'il y a raison majeure, un délai de quinze (15) minutes est accordé à toute équipe pour toutes parties durant la saison (ex. : Mauvaise température, manque de joueurs, terrain pas prêt, etc.). Ce délai est inclus dans le temps de la partie.

2.11 PRATIQUE AVANT PARTIE

(2.11a) Les trente (30) minutes précédant l'heure du début de la partie seront réservées comme suit :

- Dix (10) minutes à l'équipe receveuse.
- Dix (10) minutes à l'équipe visiteuse.
- Cinq (5) minutes pour l'entretien du terrain.
- Cinq (5) minutes pour la réunion avec les arbitres au marbre.

S'il n'y a que quinze (15) minutes de disponible pour les deux (2) équipes, chaque équipe aura droit à cinq (5) minutes de pratique.

2.12 ALIGNEMENT DES FRAPPEURS

(2.12a) Durant la saison et les séries, tous les joueurs iront à la frappe. Ceci implique que si c'est au numéro 10 à frapper, même si ce dernier n'a pas évolué à la défensive, il devra frapper. L'instructeur devra présenter sa feuille d'alignement, ayant tous ses joueurs présents inscrits, avant le début de la partie. Il y inscrira la position des joueurs qui sont en défensive, au départ. Il n'est pas tenu d'aviser les officiels des changements qu'il apportera en défensive par la suite, sauf pour le lanceur.

(2.12b) On peut rajouter un joueur à la fin de l'alignement, s'il se présente durant la partie.

(2.12c) Le changement de position des joueurs en défensive ne sera permis qu'entre les manches, à moins qu'il y ait un changement de lanceur durant une demi manche.

2. Règlements de régie (suite)

2.13 INSUFFISANCE DE JOUEURS

(2.13a) Une équipe se doit d'aligner un minimum de huit (8) joueurs; six (6) pour la division Atome, afin de débiter une partie. La règle du joueur fantôme ne s'applique pas.

(2.13b) Si une équipe ne peut aligner le nombre minimum de joueurs requis pour débiter la partie, délai de quinze (15) minutes inclus, cette équipe perdra la partie par défaut.

(2.13c) Si les deux (2) équipes ne peuvent aligner le nombre minimum de joueurs requis pour débiter la partie, délai de quinze (15) minutes inclus, la partie devra être recédulée.

(2.13d) Le prêt de joueurs demeure à la discrétion des entraîneurs.

2.14 LISTE DE RÉSERVE

(2.14a) Il n'est pas nécessaire de compléter un formulaire de liste de réserve pour les équipes de classe A et B (BQ62.3a).

(2.14b) Le prêt ou l'emprunt de joueurs provenant d'équipes de même division et de même classe est interdit. (Ex. : Le Peewee A de Beloeil ne peut emprunter un Peewee A de St-Hilaire pour disputer une partie contre une troisième équipe).

(2.14c) Une équipe peut aligner un maximum de cinq (5) réservistes dans une même partie. La mention «LR» doit être inscrite sur la feuille d'alignement suivant le nom du joueur.

(2.14d) Les équipes ayant besoin de réservistes doivent prioritairement faire appel aux joueurs de leur propre association.

(2.14e) Les joueurs retranchés des équipes de classe « AA » doivent se rapporter obligatoirement à leur association locale. Si cette association ne peut aligner assez de joueurs pour former une équipe, le joueur devra se rapporter à une association faisant parti du territoire de cette dite équipe « AA ».

2.15 JOUEURS SOUS CLASSÉS

(2.15a) Le maximum de joueurs sous-classes est de deux (2) par équipe. Ils ne peuvent évoluer à la position de lanceur et/ou de receveur. Sanction pour non respect de ce règlement : Perte de la partie et suspension de l'entraîneur.

(2.15b) La mention «SC» doit être inscrite sur la feuille d'alignement suivant le nom du joueur.

(2.15c) Les joueurs sous-classes ne participent pas aux parties d'étoiles (Ex. : Joueur âgé de douze (12) ans qui évolue pour une équipe Moustique.).

2.16 COUREUR DE COURTOISIE

(2.16a) Après deux (2) retraits, les équipes peuvent utiliser un coureur substitut pour le receveur qui officiera lors de la manche suivante. Le coureur substitut est le joueur qui aura constitué le deuxième retrait.

2.17 BANC DES JOUEURS

(2.17a) Les joueurs et les instructeurs éligibles d'une équipe (sauf les entraîneurs substitués, ex.: parents) participant à une partie cédulée, devront porter l'uniforme complet, sauf pour un joueur provenant d'une autre équipe qui pourra porter l'uniforme complet de son équipe.

2. Règlements de régie (suite)

2.18 ABSENCE OU RETARD D'OFFICIELS

(2.18a) Il est de la responsabilité de l'équipe receveuse d'assigner deux (2) arbitres et un (1) marqueur reconnu par Baseball Québec. Si cinq (5) minutes avant l'heure cédulée de la partie, un ou des officiels (arbitre et/ou marqueur) sont absents, il est de la responsabilité des entraîneurs des deux (2) équipes de remplacer ce ou ces officiels par des personnes de l'assistance, afin que la partie puisse débiter à l'heure cédulée. Si le ou les officiels assignés se présentent, après le début de la partie, ils reprendront le poste pour lequel ils avaient été assignés et le ou les remplaçants retourneront dans l'assistance.

2.19 VISITE AUX ARBITRES

(2.19a) Aucun entraîneur ou joueur ne peut rendre visite aux arbitres, sauf dans le cas du dépôt d'un protêt ou d'une substitution (BQ 103.21). Un instructeur et/ou un joueur qui transgresse ce règlement sera passible d'expulsion.

2.20 RETRAIT OU REFUS DE CONTINUER UNE PARTIE

(2.20a) Un gérant ou entraîneur qui retire son équipe ou refuse de continuer à jouer une partie, peu importe la raison, perdra la partie, sera à l'amende de cinquante (50) \$, sera suspendu automatiquement pour une (1) partie et son cas référé au comité de discipline.

2.21 EXPULSION ET SUSPENSION

(2.21a) Lire attentivement les articles 55.1 à 55.11 et 56.1 à 56.6 des règlements de régie de Baseball Québec.

(2.21b) Lorsqu'une équipe évolue avec le minimum de joueurs et qu'il y a une expulsion, il y a perte de partie et le joueur fautif a une (1) partie additionnelle à sa suspension.

2.22 JOUEUR INÉLIGIBLE

(2.22a) Toute équipe qui fait jouer un ou des joueur(s) inéligible(s) perd la ou les parties dans laquelle ou lesquelles ce ou ces joueur(s) a ou ont évolué(s). Tant et aussi longtemps que le joueur expulsé n'aura pas purgé sa suspension, le joueur sera inéligible pour toutes les parties dans lesquelles il aura participer.

2.23 PROTÊT

(2.23a) Tout entraîneur peut loger un protêt au moment de l'infraction, (avant que le jeu ne reprenne) en avisant l'arbitre au marbre et le marqueur. Le protêt doit être noté sur le rapport de partie, avec une description sommaire, et signé par l'entraîneur et l'arbitre au marbre.

(2.23b) Le protêt doit être livré au domicile du Président de la ligue dans les quarante-huit (48) heures suivant la partie contestée, samedi et dimanche et jours fériés inclus. Un chèque au montant de vingt-cinq (25) \$ émis à l'ordre de L.B.A.V.R. devra accompagner le protêt.

(2.23c) Le Président du comité de discipline décidera de la recevabilité du protêt et de la procédure qui devra s'en suivre, dans les sept (7) jours suivant la réception du protêt. Si le protestataire a gain de cause, le comité de discipline décidera du sort de la partie et sa décision liera les intervenants. Dans ce cas, le protestataire devra être remboursé.

(2.23d) Un entraîneur qui loge un protêt durant une partie et n'y donne pas suite officiellement, devra déboursier vingt-cinq (25) \$ et sera suspendu pour une (1) partie.

2. Règlements de régie (suite)

2.24 RETRAIT D'UNE ÉQUIPE

(2.24a) Si une équipe est retirée pendant la saison, l'association responsable sera mise à l'amende pour un montant de deux cent cinquante (250) \$.

(2.24b) Le comité de discipline de la ligue décidera si les parties déjà jouées de cette équipe ont une incidence au classement et du sort des parties restantes.

2.25 CAHIER D'ÉQUIPE

(2.25a) Une équipe qui se présente sur un terrain pour jouer une partie, doit avoir en sa possession le cahier de contrat des joueurs.

(2.25b) Toutes les équipes devront faire parvenir au statisticien de la ligue une copie du cahier A et B de leur cahier d'enregistrement. Le cahier A devra parvenir à la ligue au plus tard le 10 juin de chaque année et le cahier B le 9 juillet de chaque année.

(2.25c) Les équipes qui utiliseront des réservistes provenant d'équipes qui ne sont pas inscrites dans la ligue, devront faire parvenir une copie du contrat d'équipe du réserviste avec la feuille de pointage.

(2.25d) Si les cahiers d'équipe ne sont pas reçus aux dates indiquées, l'association responsable sera amendée de cinq (5) \$ par jour par cahier d'équipe manquant.

2.26 SANTÉ ET SÉCURITÉ

(2.26a) Un joueur blessé qui ne peut reprendre son tour au bâton est retiré de l'alignement des frappeurs et ne peut plus jouer dans la partie. Si l'équipe se retrouve avec moins de joueurs que le minimum requis, elle perd la partie. Si un joueur se blesse en se rendant sur les buts (ex.: Après avoir été atteint), il peut être remplacé par le dernier joueur retiré.

(2.26b) Les souliers à crampons de métal sont permis dans les divisions Bantam et Midget.

(2.26c) Le port du support athlétique est obligatoire pour tous les joueurs dans toutes les divisions.

(2.26d) Il est strictement défendu à tous les membres d'une équipe de fumer et/ou de consommer de l'alcool dans l'abri des joueurs ou sur le terrain pendant une partie. Première offense : Retenue de vingt-cinq (25)\$. Récidive : Suspension indéfinie et le cas sera référé au comité de discipline de la ligue.

2.27 BALLE OFFICIELLES

(2.27a) L'équipe receveuse doit toujours fournir les balles.

- Atome : Une (1) balle neuve et quatre (4) bonnes balles.
- Moustique et Peewee : Une (1) balle neuve et deux (2) bonnes balles.
- Bantam et Midget : Deux (2) balles neuves et une (1) bonne balle.

La ligue exige des balles de qualité égale ou supérieure à celles approuvées par Baseball Québec.

2.28 BÂTON AUTORISÉ

(2.28a) Lire attentivement l'article 103.6 de Baseball Québec.

2. Règlements de régie (suite)

2.29 PARTICIPATION À UN TOURNOI

(2.29a) Quinze (15) jours avant de participer à un tournoi, une équipe doit fournir, au statisticien, les coordonnées de leur participation. Le maximum de tournois permis pour la saison en cours est de trois (3) par équipe. Retenue de dix (10) \$ et perte des parties cédulées en son absence.

2.30 BRIS D'ÉGALITÉ AU CLASSEMENT GÉNÉRAL

(2.30a) À la fin de la saison, s'il y a égalité entre deux (2) ou plusieurs équipes, l'égalité sera brisée comme suit:

- Le plus de victoires entre les équipes concernées.
- Le plus de victoires au classement général.

(2.30b) S'il y a toujours égalité, les équipes en cause jouent une partie supplémentaire. La partie aura lieu sur un terrain neutre et sera sous la direction de la ligue. L'équipe receveuse sera tirée au sort avant la partie, et la partie sera à finir.

2.31 CHAMPIONNATS RÉGIONAUX

(2.31a) La ligue se conforme au protocole établi annuellement par B.Q.R.S.M.

2.32 PARTIES D'ÉTOILES

(2.32a) Les membres des équipes d'étoiles seront sélectionnés selon une procédure établie annuellement par le C.E. de la ligue et approuvée par le C.A.

(2.32b) Tous les joueurs doivent jouer un minimum de trois (3) manches.

(2.32c) La durée des parties sera de cinq (5) manches pour les divisions Atome et Moustique, de six (6) manches pour la division Peewee et de sept (7) manches pour les divisions Bantam et Midget.

(2.32d) La partie d'étoiles ne peut servir à purger une suspension.

(2.32e) Un joueur ou entraîneur expulsé durant une partie d'étoiles devra purgé sa suspension.

2.33 RÉUNION OBLIGATOIRE DES ENTRAÎNEURS

(2.33a) La ligue tient annuellement, avant le début de chaque saison, une assemblée générale des entraîneurs des équipes membres. Chaque équipe doit être représentée par un membre du personnel d'entraîneurs. Les associations seront responsables de convoquer les membres de leurs équipes pour cette réunion annuelle. Cette réunion porte sur le fonctionnement de la ligue et les changements aux règlements. Retenue de vingt-cinq (25) \$ par équipe absente.

2.34 DIVERS

(2.34a) **Les règlements de Baseball Québec s'appliquent dans toutes les situations non décrites dans les présents règlements.**

3. Règlements de jeu Atome

3.00 DURÉE DES PARTIES

(3.00a) Cinq (5) manches maximum. Aucune manche ne débutera après quatre-vingt-dix (90) minutes de l'heure cédulée. Toute manche ayant débutée devra se jouer au complet, sans limite de temps (à moins de couvre-feu signalé par le gérant de l'équipe receveuse avant le début de la partie).

3.01 PARTIE RÉGLEMENTAIRE

(3.01a) Durant la saison, les parties ne sont pas à finir. En cas de pluie, un minimum de trois manches et demie (3 ½) quand l'équipe receveuse est en avance ou de quatre (4) manches quand l'équipe visiteuse est en avance est obligatoire pour qu'une partie soit valide. Si la limite de temps est atteinte, la partie sera valide, peut importe le nombre de manches jouées. Possibilité de partie nulle.

3.02 MAXIMUM DE POINTS PAR MANCHE

(3.02a) **Division Atome classe A** : Pour toutes les demi manches, quatre (4) points comptés mettront fin à la demi manche ou trois (3) retraits.

(3.02b) **Division Atome classe B** : Pour toutes les demi manches, trois (3) points comptés mettront fin à la demi manche ou trois (3) retraits.

(3.02c) **Division Atome classe A** : la cinquième manche est ouverte sans limite de points. La demi manche se termine lorsque trois (3) retraits ont été inscrits ou lorsque tous les joueurs inscrits se sont présentés au bâton. (Le nombre de frappeurs doit être égal pour chaque équipe. À défaut, le facteur déterminant du nombre de frappeurs requis pour terminer une demi manche, est le nombre de frappeurs de l'équipe qui en compte le plus - maximum de quinze (15) frappeurs).

3.03 DIFFÉRENCE DE POINTAGE

(3.03a) Si une différence de dix (10) points existe entre les deux (2) équipes et que la partie est réglementaire, la partie cessera. Après trois manches et demie (3 ½) quand l'équipe receveuse est en avance ou de quatre (4) manches quand l'équipe visiteuse est en avance.

3.04 FIN DU JEU APRÈS UN COUP FRAPPÉ

(3.04a) Sur un coup frappé au champ extérieur : lorsque la balle revient à l'intérieur du losange (limite des buts) et est en possession d'un joueur défensif, les coureurs peuvent se rendre au prochain but qu'ils tentent d'obtenir, à leur risque. Un retrait peut être complété.

(3.04b) Sur un coup frappé au champ intérieur : 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.

3.05 ALIGNEMENT DÉFENSIF

(3.05a) Un maximum de dix (10) joueurs peuvent se retrouver en défensive.

(3.05b) Un seul joueur est placé derrière le lance-balles pour jouer le rôle défensif du lanceur. Il doit avoir un (1) pied placé à l'intérieur du cercle du lanceur. Il doit aussi porter un casque protecteur à deux (2) oreilles.

(3.05c) Aucun joueur ne peut se retrouver devant ou à égalité avec le lance-balles.

(3.05d) Le baladage (changement de position) est permis à chaque manche et pendant la demi manche. Le receveur ne peut être changé pendant une demi manche sauf pour une blessure.

3. Règlements de jeu Atome (suite)

(3.05e) Une ligne de quinze (15) pieds en avant du marbre délimitera une zone supplémentaire pour les fausses balles.

(3.05f) **Division Atome classe A** : Durant la saison régulière seulement, il est recommandé qu'un (1) ou (2) deux entraîneurs se placent sur le terrain du champ extérieur, pour guider les joueurs à la défensive. Ils ne devront jamais causer d'obstruction. Ces entraîneurs seront retirés en séries éliminatoires.

(3.05g) **Division Atome classe B** : Durant la saison régulière seulement, il est recommandé qu'un (1) ou (2) deux entraîneurs se placent sur le terrain du champ extérieur, pour guider les joueurs à la défensive. Ils ne devront jamais causer d'obstruction. Afin d'accélérer le jeu, il est également recommandé de placer un entraîneur de l'équipe offensive de biais avec le marbre pour récupérer les balles passées provenant du lance-balles. Il peut alors conseiller le frappeur et retourner les balles à l'entraîneur lanceur après la présence au bâton du frappeur.

3.06 OFFENSIVE

(3.06a) **Division Atome classe A** : Tous les joueurs reçoivent un maximum de cinq (5) lancers. À partir du cinquième lancer, une fausse balle ne peut être considérée comme un retrait. L'arbitre tient compte des prises sur élan. Aucun but sur balles.

(3.06b) **Division Atome classe B** : La règle du retrait sur trois (3) prises n'est pas en application. Tous les joueurs reçoivent un maximum de cinq (5) lancers. Si le joueur n'a pu mettre la balle en jeu au terme de sa présence, il s'élanche à partir d'un t-ball et ne peut se rendre au-delà du premier but. Dans un tel cas, les coureurs sont limités à un seul but.

(3.06c) L'arbitre peut selon son jugement, déclarer un lancer raté par le lance-balles si celui-ci est à l'extérieur de la zone des prises. Si le frappeur est atteint, ce lancer sera déclaré erratique et ne sera pas comptabilisé.

(3.06d) L'arbitre devra annoncer, au frappeur, son dernier lancer.

(3.06e) Des ajustements au lance-balles, pendant une demi manche, seront effectués seulement si l'arbitre les jugent nécessaires ou au début d'une nouvelle manche.

(3.06f) S'il y a bris du lance-balles, le reste de la partie sera disputée avec l'aide d'un entraîneur lanceur membre de l'équipe.

(3.06g) **Vitesse du lance-balles, classe A** : Lorsqu'un lance-balles à roulette est utilisé, la vitesse doit être réglée entre 37 et 39 MPH. Lorsqu'un lance-balles à propulsion (type Zooka) est utilisé, la vitesse affichée doit être entre 42 et 44 MPH.

(3.06h) **Vitesse du lance-balles, classe B** : Lorsqu'un lance-balles à roulette est utilisé, la vitesse doit être réglée entre 32 et 34 MPH. Lorsqu'un lance-balles à propulsion (type Zooka) est utilisé, la vitesse affichée doit être entre 37 et 39 MPH.

3.07 ÉQUITÉ DE JEU

(3.07a) Aucun joueur ne pourra passer une deuxième demi manche défensive au banc tant et aussi longtemps que tous les autres joueurs n'y auront été.

4. Règlements de jeu Moustique

4.00 DURÉE DES PARTIES

(4.00a) Cinq (5) manches maximum. Aucune manche ne débutera après quatre-vingt-dix (90) minutes de l'heure cédulée. Toute manche ayant débutée devra se jouer au complet, sans limite de temps (à moins de couvre-feu signalé par le gérant de l'équipe receveuse avant le début de la partie).

4.01 PARTIE RÉGLEMENTAIRE

(4.01a) Durant la saison, les parties ne sont pas à finir. En cas de pluie, un minimum de trois manches et demie (3 ½) quand l'équipe receveuse est en avance ou de quatre (4) manches quand l'équipe visiteuse est en avance est obligatoire pour qu'une partie soit valide. Si la limite de temps est atteinte, la partie sera valide, peut importe le nombre de manches jouées. Possibilité de partie nulle.

4.02 MAXIMUM DE POINTS PAR MANCHE

(4.02a) Pour toutes les demi manches, quatre (4) points comptés mettront fin à la demi manche ou trois (3) retraits.

(4.02b) La cinquième manche est ouverte sans limite de points.

4.03 DIFFÉRENCE DE POINTAGE

(4.03a) Si une différence de dix (10) points existe entre les deux (2) équipes et que la partie est réglementaire, la partie cessera. Après trois manches et demie (3 ½) quand l'équipe receveuse est en avance ou de quatre (4) manches quand l'équipe visiteuse est en avance.

4.04 MAXIMUM DE MANCHES LANCÉES

(4.04a) 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 de receveur. Dans une partie, les lanceurs ne peuvent lancer plus de deux (2) manches consécutives ou un maximum de quarante (40) lancers, selon la première éventualité atteinte. Lorsqu'un lanceur atteint le maximum de quarante (40) lancers, il doit quitter immédiatement le monticule. Si un lanceur effectue entre vingt-six (26) et quarante (40) lancers au cours d'une partie, il doit recevoir une (1) journée complète de repos. Les buts sur balles intentionnels sont comptabilisés au nombre des lancers. Un joueur ne peut évoluer à la position de lanceur et de receveur au cours d'une partie. Un joueur ne peut lancer trois (3) journées consécutives. Un lanceur qui quitte le monticule pour évoluer à une autre position, ne peut pas revenir à titre de lanceur dans cette partie. Une balle lancée dans une manche compte pour une manche lancée. Le lanceur ne peut pas évoluer dans plus d'une partie, dans la même journée.

(4.04b) L'entraîneur de l'équipe doit voir au respect de la réglementation. Les sanctions peuvent être appliquées en tout temps par une personne en autorité. Les sanctions suivantes sont applicables :

- Première infraction : L'équipe se voit attribuer une (1) défaite; L'entraîneur chef est suspendu pour une (1) partie cédulée et jouée.
- Deuxième infraction : L'équipe se voit attribuer une (1) défaite; L'entraîneur chef est suspendu pour trois (3) parties cédulées et jouées.
- Troisième infraction : L'équipe se voit attribuer une (1) défaite; L'entraîneur chef est suspendu indéfiniment et son cas est référé au comité de discipline de la ligue.

4. Règlements de jeu Moustique (suite)

4.05 RÈGLE DE JEU SPÉCIALE DIVISION MOUSTIQUE CLASSE B

(4.05a) Aucun but sur balles 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 des prises accumulées demeure, mais le joueur ne peut être retiré sur une fausse-balle. Lorsque l'entraîneur est au monticule, l'arbitre n'appelle que les prises sur élan. Le lanceur reprendra sa place au frappeur suivant.

(4.05b) 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.

(4.05c) Si le frappeur est atteint, ce lancer sera déclaré erratique et ne sera pas comptabilisé. Le joueur doit poursuivre sa présence au bâton à moins de blessure grave. Dans un tel cas, le frappeur est remplacé par le dernier retrait pour compléter la présence au bâton.

4.06 ÉQUITÉ DE JEU

(4.06a) Aucun joueur ne pourra passer une deuxième demi manche défensive au banc tant et aussi longtemps que tous les autres joueurs n'y auront été.

5. Règlements de jeu Peewee

5.00 DURÉE DES PARTIES

(5.00a) Six (6) manches maximum. Aucune manche ne débutera après cent cinq (105) minutes de l'heure cédulée. Toute manche ayant débutée devra se jouer au complet, sans limite de temps (à moins de couvre-feu signalé par le gérant de l'équipe receveuse avant le début de la partie).

5.01 PARTIE RÉGLEMENTAIRE

(5.01a) Durant la saison, les parties ne sont pas à finir. En cas de pluie, un minimum de trois manches et demie (3 ½) quand l'équipe receveuse est en avance ou de quatre (4) manches quand l'équipe visiteuse est en avance est obligatoire pour qu'une partie soit valide. Si la limite de temps est atteinte, la partie sera valide, peut importe le nombre de manches jouées. Possibilité de partie nulle.

5.02 MAXIMUM DE POINTS PAR MANCHE

(5.02a) Pour toutes les demi manches, cinq (5) points comptés mettront fin à la demi manche ou trois (3) retraits.

(5.02b) La sixième manche est ouverte sans limite de points.

5.03 DIFFÉRENCE DE POINTAGE

(5.03a) Si une différence de dix (10) points existe entre les deux (2) équipes et que la partie est réglementaire, la partie cessera. Après trois manches et demie (3 ½) quand l'équipe receveuse est en avance ou de quatre (4) manches quand l'équipe visiteuse est en avance.

5.04 MAXIMUM DE MANCHES LANCÉES

(5.04a) 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 de receveur. Dans une partie, les lanceurs ne peuvent lancer plus de deux (2) manches consécutives. Un joueur ne peut évoluer à la position de lanceur et de receveur au cours d'une partie. Un joueur ne peut lancer trois (3) journées consécutives. Un lanceur qui quitte le monticule pour évoluer à une autre position, ne peut pas revenir à titre de lanceur dans cette partie. Une balle lancée dans une manche compte pour une manche lancée. Le lanceur ne peut pas évoluer dans plus d'une partie, dans la même journée.

(5.04b) L'entraîneur de l'équipe doit voir au respect de la réglementation. Les sanctions peuvent être appliquées en tout temps par une personne en autorité. Les sanctions suivantes sont applicables :

- Première infraction : L'équipe se voit attribuer une (1) défaite; L'entraîneur chef est suspendu pour une (1) partie cédulée et jouée.
- Deuxième infraction : L'équipe se voit attribuer une (1) défaite; L'entraîneur chef est suspendu pour trois (3) parties cédulées et jouées.
- Troisième infraction : L'équipe se voit attribuer une (1) défaite; L'entraîneur chef est suspendu indéfiniment et son cas est référé au comité de discipline de la ligue.

5.05 ÉQUITÉ DE JEU

(5.05a) Aucun joueur ne pourra passer une deuxième demi manche défensive au banc tant et aussi longtemps que tous les autres joueurs n'y auront été.

6. Règlements de jeu Bantam

6.00 DURÉE DES PARTIES

(6.00a) Sept (7) manches maximum. Aucune manche ne débutera après cent vingt (120) minutes de l'heure cédulée. Toute manche ayant débutée devra se jouer au complet, sans limite de temps (à moins de couvre-feu signalé par le gérant de l'équipe receveuse avant le début de la partie).

6.01 PARTIE RÉGLEMENTAIRE

(6.01a) Durant la saison, les parties ne sont pas à finir. En cas de pluie, un minimum de quatre manches et demie (4 ½) quand l'équipe receveuse est en avance ou de cinq (5) manches quand l'équipe visiteuse est en avance est obligatoire pour qu'une partie soit valide. Si la limite de temps est atteinte, la partie sera valide, peu importe le nombre de manches jouées. Possibilité de partie nulle.

6.02 MAXIMUM DE POINTS PAR MANCHE

(6.02a) Pour toutes les demi manches, cinq (5) points comptés mettront fin à la demi manche ou trois (3) retraits.

(6.02b) La septième manche est ouverte sans limite de points.

6.03 DIFFÉRENCE DE POINTAGE

(6.03a) Si une différence de dix (10) points existe entre les deux (2) équipes et que la partie est réglementaire, la partie cessera. Après quatre manches et demie (4 ½) quand l'équipe receveuse est en avance ou de cinq (5) manches quand l'équipe visiteuse est en avance.

6.04 MAXIMUM DE MANCHES LANCÉES

(6.04a) 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 de receveur. Dans une partie, les lanceurs ne peuvent lancer plus de trois (3) manches consécutives. Un joueur ne peut évoluer à la position de lanceur et de receveur au cours d'une partie. Un joueur ne peut lancer trois (3) journées consécutives. Un lanceur qui quitte le monticule pour évoluer à une autre position, ne peut pas revenir à titre de lanceur dans cette partie. Une balle lancée dans une manche compte pour une manche lancée. Le lanceur ne peut pas évoluer dans plus d'une partie, dans la même journée.

(6.04b) L'entraîneur de l'équipe doit voir au respect de la réglementation. Les sanctions peuvent être appliquées en tout temps par une personne en autorité. Les sanctions suivantes sont applicables :

- Première infraction : L'équipe se voit attribuer une (1) défaite; L'entraîneur chef est suspendu pour une (1) partie cédulée et jouée.
- Deuxième infraction : L'équipe se voit attribuer une (1) défaite; L'entraîneur chef est suspendu pour trois (3) parties cédulées et jouées.
- Troisième infraction : L'équipe se voit attribuer une (1) défaite; L'entraîneur chef est suspendu indéfiniment et son cas est référé au comité de discipline de la ligue.

6.05 ÉQUITÉ DE JEU

(6.05a) Aucun joueur ne pourra passer une deuxième demi manche défensive au banc tant et aussi longtemps que tous les autres joueurs n'y auront été.

7. Règlements de jeu Midget

7.00 DURÉE DES PARTIES

(7.00a) Sept (7) manches maximum. Aucune manche ne débutera après cent cinquante (150) minutes de l'heure cédulée. Toute manche ayant débutée devra se jouer au complet, sans limite de temps (à moins de couvre-feu signalé par le gérant de l'équipe receveuse avant le début de la partie).

7.01 PARTIE RÉGLEMENTAIRE

(7.01a) Durant la saison, les parties ne sont pas à finir. En cas de pluie, un minimum de quatre manches et demie (4 ½) quand l'équipe receveuse est en avance ou de cinq (5) manches quand l'équipe visiteuse est en avance est obligatoire pour qu'une partie soit valide. Si la limite de temps est atteinte, la partie sera valide, peu importe le nombre de manches jouées. Possibilité de partie nulle.

7.02 MAXIMUM DE POINTS PAR MANCHE

(7.02a) Pour toutes les demi manches, cinq (5) points comptés mettront fin à la demi manche ou trois (3) retraits.

(7.02b) La septième manche est ouverte sans limite de points.

7.03 DIFFÉRENCE DE POINTAGE

(7.03a) Si une différence de dix (10) points existe entre les deux (2) équipes et que la partie est réglementaire, la partie cessera. Après quatre manches et demie (4 ½) quand l'équipe receveuse est en avance ou de cinq (5) manches quand l'équipe visiteuse est en avance.

7.04 MAXIMUM DE MANCHES LANCÉES

(7.04a) 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 de receveur. Dans une partie, les lanceurs ne peuvent lancer plus de quatre (4) manches consécutives. Un joueur ne peut évoluer à la position de lanceur et de receveur au cours d'une partie. Un joueur ne peut lancer trois (3) journées consécutives. Un lanceur qui quitte le monticule pour évoluer à une autre position, ne peut pas revenir à titre de lanceur dans cette partie. Une balle lancée dans une manche compte pour une manche lancée. Le lanceur ne peut pas évoluer dans plus d'une partie, dans la même journée.

(7.04b) L'entraîneur de l'équipe doit voir au respect de la réglementation. Les sanctions peuvent être appliquées en tout temps par une personne en autorité. Les sanctions suivantes sont applicables :

- Première infraction : L'équipe se voit attribuer une (1) défaite; L'entraîneur chef est suspendu pour une (1) partie cédulée et jouée.
- Deuxième infraction : L'équipe se voit attribuer une (1) défaite; L'entraîneur chef est suspendu pour trois (3) parties cédulées et jouées.
- Troisième infraction : L'équipe se voit attribuer une (1) défaite; L'entraîneur chef est suspendu indéfiniment et son cas est référé au comité de discipline de la ligue.

7.05 ÉQUITÉ DE JEU

(7.05a) Aucun joueur ne pourra passer une deuxième demi manche défensive au banc tant et aussi longtemps que tous les autres joueurs n'y auront été.

8. Séries de fin de saison

8.00 TOURNOI À LA RONDE

(8.00a) La formule des séries sera déterminée annuellement par le C.E.

8.01 TABLEAUX

(8.01a) Les tableaux fournis par la ligue sont les seuls qui doivent être utilisés. Aucune modification ne sera tolérée.

8.02 PARTIE SUSPENDUE

(8.02a) Toute partie suspendue pour cause de pluie, noirceur ou couvre-feu, sera reprise au même endroit ou elle a été arrêtée, qu'elle soit réglementaire ou non. De plus, si le frappeur qui était désigné pour aller frapper est absent, le dernier retrait de l'équipe le remplacera au bâton.

8.03 PARTIE À FINIR

(8.03a) Pour toutes les divisions, les parties sont à finir, jusqu'à la victoire d'une équipe. Aucune limite de temps. Seulement la dernière manche est ouverte, sauf à la division Atome classe B ou il n'y a aucune manche ouverte. Possibilité de prolongation. L'équipe qui aura terminé le plus haut au classement général, aura le choix d'être receveur ou visiteur.

8.04 SURCLASSEMENT

(8.04a) Toute équipe de classe A ayant terminé à plus de quinze (15) parties du 1er rang et avec un différentiel de points pour/points contre égal ou supérieur à une moyenne de cinq (5) points par partie disputée pourrait avoir le privilège de faire les séries dans la classe B de cette même division. Elle devra manifester son intérêt avant la dernière partie de la saison.

(8.04b) Le C.E. de la ligue surclassera automatiquement dans la classe A, de cette même division (à moins de circonstances exceptionnelles), toute équipe de classe B ayant terminé à plus de huit (8) partie du 2ième rang ou avec un différentiel de points pour/points contre égal ou supérieur à une moyenne de cinq (5) points par partie disputée. Cette équipe sera avisée avant le début des séries de fin de saison.

8.05 ARBITRES

(8.05a) Lors de finales, les arbitres doivent être de l'extérieur si l'équipe locale est impliquée.

(8.05b) Pour les parties de la division Atome: un (1) arbitre, sauf demi-finales et finale : deux (2) arbitres.

8.06 ABSENCE À UNE PARTIE

(8.06a) L'équipe qui ne se présente pas à une partie est éliminée.

8.07 MATÉRIEL REQUIS

(8.07a) L'association hôte devra:

- Fournir les terrains nécessaires au déroulement des séries de fin de saison.
- S'assurer de la présence d'un superviseur de terrain en tout temps.
- Fournir les officiels pour toute la durée des séries.
- Fournir les marquois.

8. Séries de fin de saison (suite)

8.07 MATÉRIEL REQUIS (SUITE)

- Fournir les balles.
- Envoyer au statisticien une copie de la cédule au moins sept (7) jours avant le début des séries.

8.08 SUPERVISEUR DE TERRAIN

- (8.08a) Un responsable de terrain devra être nommé pour chaque site. Ce superviseur doit:
- Être présent au terrain trente (30) minutes avant le début de la partie et être disponible en cas de problèmes, au besoin.
 - Vérifier l'état du terrain avant le début de la partie.
 - S'occuper des équipes avant la partie.
 - Assister au match, en tant que superviseur, ce qui signifie que le responsable doit connaître les règlements de baseball.
 - Informer le comité de protêt s'il y a lieu.
 - Recueillir les rapports d'expulsions et d'accidents s'il y a lieu et les faire parvenir à la ligue dans les vingt-quatre (24) heures.
 - Aviser le statisticien du pointage après chaque joute.
 - Recueillir les feuilles de pointage et d'alignements (copies blanches) et les remettre à la ligue au plus tard quatorze (14) jours après la fin des séries.

8.09 PROTÊT

(8.09a) L'équipe qui dépose le protêt doit en aviser l'arbitre et le marqueur au moment de l'infraction, avant que le jeu ne reprenne. La partie se continue jusqu'à la fin. À la fin de la partie, l'entraîneur de l'équipe doit remplir le formulaire à cet effet et le remettre au superviseur de terrain avec un chèque de vingt-cinq (25) \$ libellé au nom de L.B.A.V.R. (ou argent comptant). Le superviseur de terrain doit aviser le comité de protêt immédiatement. Le comité de protêt de la ligue doit se réunir et prendre une décision immédiatement. Sa décision liera les intervenants.

8.10 EXPULSION

(8.10a) Suite à une expulsion de joueur et/ou d'entraîneur, le superviseur de terrain doit fournir à l'arbitre le formulaire approprié. L'arbitre doit le compléter et le remettre au superviseur de terrain. Le superviseur de terrain doit aviser la ligue de toutes expulsions et s'assurer que les contrevenants serviront leurs suspensions.

8.11 RÈGLEMENTS DE TERRAIN

(8.11a) Les entraîneurs et officiels de chaque partie devront être avisés des règlements de terrain avant le début de chaque partie.

8.12 FRAIS DE SÉRIES

(8.12a) Les associations qui organisent les séries de fin de saison devront compiler leurs frais et les faire parvenir au trésorier de la ligue au plus tard quatorze (14) jours après la fin des séries.

(8.12b) Les frais seront facturés aux associations au prorata des parties jouées par chaque équipe.