



**LIGUE DE BASEBALL MIDGET
« A » DE LA MAURICIE**

**VERSION
FINALE
2010**

RÈGLEMENTS MIDGET « A » 2010

VERSION FINALE

SECTION 100 – DES RÈGLES SPÉCIALES DE JEU

101 - DES RÈGLES OFFICIELLES DE JEU

Les règles officielles de jeu sont celles publiées par le « Sporting News », dont une traduction française est reconnue par la F.B.A.Q., à l'exception de tous les articles qui suivent.

102 - DES RÈGLES DU JEU ET RÈGLEMENTS DE LA FÉDÉRATION CANADIENNE DE BASEBALL AMATEUR

Dans les divisions mineures, les règles du jeu et règlements spéciaux de la Fédération Canadienne de Baseball Amateur ne s'appliquent pas. Cette section fait référence aux règles utilisées lors des compétitions canadiennes

103.1 - PROTECTION POUR LE FRAPPEUR, COUREURS ET PRÉPOSÉ AUX BÂTONS

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

103.2 - PROTECTION POUR LE RECEVEUR

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

103.3 - MASQUE DE RECEVEUR COMBINÉ

L'utilisation du masque de receveur combiné approuvé est permise. Pour les divisions mineures, le masque combiné doit être porté avec un protège-cou.

103.4 - USAGE DES CRAMPONS

L'usage des crampons métalliques est permis

103.5 - GANT

Toutes les couleurs de gant de baseball sont permises, peu importe la position en défensive occupée par le joueur.

103.6 - BÂTON AUTORISÉ

Le bâton de bois, d'aluminium, de graphite ou de tout matériau approuvé par la F.B.A.Q. est autorisé.

Midget A-B : Le bâton « moins 3 » et supérieur (-2, -1, etc.-différence entre longueur-poids et un baril maximal de 2 pouces 5/8) est le seul autorisé.
Pour le bâton de bois, voir référence Baseball Canada, article 1.10

Note : Une joueuse n'est pas assujettie à cette limitation.

Le bâton doit montrer clairement la marque originale du manufacturier indiquant la différence longueur/poids.

Si le bâton ne peut le montrer clairement, il sera considéré comme illégal.

Un frappeur est retiré pour action irrégulière lorsqu'il se sert ou tente de se servir d'un bâton illégal. Aucun joueur ne peut avancer sur le jeu mais tout retrait effectué au cours d'un tel jeu est maintenu. Un frappeur est considéré comme ayant utilisé ou tenté d'utiliser un bâton illégal s'il amène un tel bâton dans le rectangle des frappeurs.

103.7 - BALLE

Toute balle utilisée pour des compétitions sanctionnées par la F.B.A.Q. doit être reconnue par celle-ci.

103.8 - INFRACTION AUX ARTICLES 103.1 À 103.7

Tout joueur, entraîneur ou préposé aux bâtons qui enfreint l'un ou l'autre de ces articles, suite à un avertissement (sauf l'infraction à l'article 103.6), ne peut participer à la partie et doit se retirer hors du terrain. Aucune sanction subséquente n'est applicable.

103.9 - CONDITIONS ATMOSPHÉRIQUES

Toute détérioration des conditions atmosphériques (orages électriques ou vents violents) doit obliger les arbitres à consulter les entraîneurs des équipes sur la pertinence ou non de poursuivre la partie. La décision finale revient toutefois aux arbitres de la partie mais elle doit avoir comme objectif principal la protection de tous les intervenants de la partie.

103.10 - CONTACT

- a. Les coureurs doivent obligatoirement glisser ou tenter d'éviter de faire contact avec le joueur de champ. Un joueur qui entre intentionnellement en contact avec un autre joueur sera retiré (à moins qu'il n'ait marqué un point avant de commettre l'infraction) et sera automatiquement expulsé en vertu de l'article 55.1 (conduite antisportive) qu'il soit déclaré sauf ou retiré.
 - b. Le contact est considéré malicieux s'il en résulte d'une force excessive intentionnelle et / ou si le contact a été fait dans l'intention de blesser.
 - c. Le contact malicieux est puni, qu'il soit commis par un joueur offensif ou défensif.
- Il incombe à l'arbitre de déterminer si le contact avait pu être évité ou non. C'est-à-dire que si le coureur essayait de se rendre au but ou s'il tentait de faire échapper la balle au joueur de champ.

Si le coureur

- 1) avait pu éviter le joueur de champ pour se rendre au but ou;
- 2) a tenté de faire échapper la balle, le coureur est retiré même si le joueur de champ a perdu possession de la balle. La balle est morte et tous les autres coureurs doivent retourner au dernier but occupé de façon réglementaire au moment du contact.
- 3) Si le joueur bloque le sentier, le coureur peut glisser et atteindre ou entrer en collision avec le joueur de champ à condition que celui-ci soit réellement en train de tenter d'atteindre le but. Si la collision est flagrante, le coureur est retiré et expulsé. La balle est morte. Si le joueur défensif bloque le sentier sans avoir la possession de la balle, il y a obstruction. Le coureur est sauf et la balle est une balle morte retardée. Si le coureur entre en collision flagrante, il est déclaré sauf à cause de l'obstruction, mais celui-ci est néanmoins expulsé et la balle est morte.

BASEBALL MAURICIE

103.12 RETOUR AU JEU

Tout joueur de l'alignement partant peut être substitué et peut revenir au jeu à une seule occasion durant la partie. Il doit retourner à la même position dans l'alignement des frappeurs. Tout lanceur, si retiré d'une partie, peut revenir au jeu, mais non à la position de lanceur. Toute autre substitution ne peut empêcher le droit de retour au jeu pour un joueur de l'alignement partant. Tout joueur de l'alignement partant revenant au jeu peut agir comme lanceur s'il n'a pas été utilisé à cette position auparavant. Un joueur ayant été précédemment retiré de la partie pour cause de blessure ou expulsé ne peut effectuer un retour au jeu en remplacement d'un joueur blessé ou expulsé.

103.13 - DIFFÉRENCE DE POINTAGE (FACULTATIF AUX DIVISIONS MAJEURES)

- a) Si une équipe a une avance de dix (10) points sur son adversaire, la partie cessera. La partie doit être réglementaire pour appliquer cette règle. (Référence : Règle durée des parties, section 100). La mesure est toutefois obligatoire lors des compétitions provinciales (tournois et championnats)
- b) En compétition provinciale, lorsque la règle de l'équité de jeu est appliquée (103.14 et 105.4.2), une partie se termine immédiatement à partir du moment où une équipe, en raison de la limitation des 5 points par manche, ne peut remporter la victoire.

BASEBALL MAURICIE

103.14 – ÉQUITÉ DE JEU

Les joutes de la catégorie MIDGET se joueront selon la formule conventionnel. Les règles relatives a cette formule seront celles des articles 101 (Règles officielles de jeu) et 102 (Règles de jeu et règlements de la Fédération Canadienne de Baseball Amateur) des présentes règles. Seul la règle du dix (10) points d'écart sera en force si nécessaire.

103.15 - RECTANGLE DU FRAPPEUR

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

Nonobstant l'article 6.02(c) Baseball Canada, si le frappeur quitte intentionnellement le rectangle du frappeur causant un délai au match et qu'aucune des exceptions décrites à l'article 103.15 (a – i à viii) ne s'applique, l'arbitre doit d'abord inviter le frappeur à regagner le rectangle. La balle demeure en jeu. L'arbitre doit déclarer des prises additionnelles, sans qu'un lancer ne soit effectué, si le frappeur demeure à l'extérieur du rectangle du frappeur causant un retard additionnel à la rencontre.

- b) **Le frappeur peut quitter le rectangle du frappeur et le cercle entourant l'aire du marbre si un arrêt du jeu est appelé pour :**
 - i) faire une substitution ; ou
 - ii) une conférence par une des deux équipes.

103.16 - COUREUR DE COURTOISIE

Aucun coureur de courtoisie n'est permis pour le receveur. Dans le cas où le coureur de courtoisie est utilisé par erreur, la situation doit être corrigée Lorsque constatée, sans aucune autre sanction

103.18 - POSITION DES COUSSINS

Une balle qui touche un but (ancré) est une bonne balle.

103.19 - PLÂTRE

Un joueur qui porte un plâtre ou un appareil qui a la même fonction ne peut prendre part au jeu.

103.21 - VISITE AUX ARBITRES – CLASSE A ET B

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.

COUREURS SUR LES BUTS ET AVANCE SUR LES BUTS

Tous les coureurs peuvent quitter leur but. Tous les coureurs sont soumis aux règles de jeu du baseball en ce qui concerne leur participation au jeu (Baseball Canada 7.00).

FRAPPEUR, TROISIÈME PRISE ÉCHAPPÉE

La règle de jeu s'applique (Baseball Canada).

FEINTE IRRÉGULIÈRE

La règle de jeu s'applique (Baseball Canada).

108.1 - DURÉE DES PARTIES

Toutes les parties sont de sept manches à finir si le temps et la température le permettent. Cependant, quatre manches et demie (4 ½) constituent une partie réglementaire si l'équipe qui reçoit a plus de points que l'équipe qui visite.

Une partie a finir est une partie à laquelle il doit **OBLIGATOIREMENT** y avoir un gagnant **AUCUN VERDICT NUL NE SERA PERMIS**

108.2 – DIVISION MIDGET - LANCEUR

a) VISITES

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

b) QUITTER LE MONTICULE

Un lanceur qui quitte le monticule pour évoluer à une autre position ne peut revenir dans cette partie à titre de lanceur.

c) BUTS SUR BALLE INTENTIONNELS

Un entraîneur peut indiquer à l'arbitre du marbre 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 forcé.

d) RESTRICTION

- 1) Un joueur ayant occupé la position de lanceur ne peut évoluer à la position de receveur au cours de la journée.
- 2) Un joueur ne peut lancer trois (3) journées consécutives.
- 3) Pour l'application du règlement du lanceur, un journée complète de repos signifie une journée complète de calendrier.

e) NOMBRE DE MANCHES (saison régulière)

- 1) Un lanceur ne peut lancer plus de sept (7) manches dans une journée
- 2) Si un lanceur officie plus de quatre (4) manches lors d'une partie, il doit recevoir deux(2) Journées complètes de repos.
- 3) Si un lanceur officie plus de quatre (4) manches lors d'une journée, il doit recevoir deux(2) Journées complètes de repos.
- 4) Si un lanceur officie sept (7) manches lors d'une journée, il doit recevoir trois (3) Journées complètes de repos.
- 5) Une balle lancée dans une manche compte pour une manche lancée.

f) NOMBRE DE LANCERS PAR JOUR (Tournoi – Championnats)

- 1) Si un lanceur effectue entre **51 et 65 lancers** au cours d'une journée, il doit recevoir une journée complète de repos;
- 2) Si un lanceur effectue entre **66 et 80 lancers** au cours d'une journée, il doit recevoir deux journées complètes de repos;
- 3) Si un lanceur effectue entre **81 et 100 lancers** au cours d'une journée, il doit recevoir trois journées complètes de repos;
- 4) **Lorsqu'un lanceur atteint ou dépasse 51 lancers lors d'une partie, il ne peut évoluer à titre de lanceur dans une autre partie lors de cette même journée.**
- 5) Lorsqu'un lanceur atteint le maximum de lancers permis pour une journée face à un frappeur (100 lancers), il peut terminer sa présence et doit être remplacé suite à ce frappeur.
- 6) **Dans le cadre des tournois et championnats, un entraîneur peut effectuer une deuxième visite au lanceur, afin de le retirer du monticule et ce, sur le même frappeur dans la même manche**
- 7) **Dans le cadre des tournois et championnats, une personne est assigné à effectuer la comptabilisation des lancers. Son registre des lancers est la source officielle pour les fins du règlement du lanceur**

110.1 – TABLEAU SAISON RÉGULIÈRE

DIVISION	MANCHES MAXIMUM/JOUR	2 JOURS DE REPOS	3 JOURS DE REPOS
MIDGET	7 MANCHES	PLUS DE 4 MANCHES PAR PARTIE OU PLUS DE 4 MANCHES PAR JOURNÉE	7 MANCHES

TABLEAU TOURNOI – CHAMPIONNATS

DIVISION	AUCUN REPOS	1 JOURNÉE DE REPOS	2 JOURNÉES DE REPOS	3 JOURNÉES DE REPOS
MIDGET	1-50 LANCERS	51-65 LANCERS	66-80 LANCERS	81-100 LANCERS

110.2 - PÉNALITÉS - SANCTIONS

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

a) Première infraction : L'équipe se voit attribuer une défaite; l'entraîneur-chef est suspendu pour une partie cédulée et jouée.

b) Deuxième infraction : L'équipe se voit attribuer une défaite; l'entraîneur-chef est suspendu pour trois parties cédulées et jouées.

c) Troisième infraction : L'équipe se voit attribuer une défaite; l'entraîneur-chef est suspendu indéfiniment et son cas est référé au comité provincial des règlements.

NOTE : Un lanceur qui évolue à titre de receveur lors d'une même journée doit être remplacé immédiatement au moment de la découverte de l'infraction. Toute action effectuée par ce joueur demeure valide mais le joueur doit être remplacé par un joueur éligible à évoluer à cette position. Aucune autre sanction subséquente ne doit être attribuée.

(CE TEXTE CORRESPOND EN TOUT POINT AVEC LE LIVRE DE RÉGIE 2010 DE BASEBALL QUÉBEC. LES RÈGLES RÉGIONALES ONT ÉTÉ INCORPORÉES AU PRÉSENT TEXTE ET N'APPARAISSENT PAS DANS LE LIVRE DE BASEBALL QUÉBEC)

Révisée le 07/04/10