



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

**VERSION
FINALE
2010**

RÈGLEMENTS MOUSTIQUE « A » 2010

VERSION FINALE

SECTION 100 – DES RÈGLES SPÉCIALES DE JEU

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 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 n'est pas permis

103.5 - GANT

Toutes les couleures 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.

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.

103.11 - UTILISATION DU COUSSIN DOUBLE

- a) L'utilisation du coussin double de premier but « safe base » est recommandée pour les divisions où l'avance sur les buts n'est pas permise.
Si une balle frappée touche la partie blanche, elle est considérée comme une bonne balle. La partie orange n'est pas considérée en jeu au fin des règles de bonnes et fausses balles.
- b) La partie orange du coussin double ne peut servir que pour le frappeur-coureur qui dépasse le premier but sans aucune intention de se diriger vers le but suivant. Par contre, après avoir dépassé le premier but, le frappeur-coureur peut se diriger vers le deuxième but sans devoir revenir toucher la partie blanche du coussin double. Dans tous les autres cas, le coureur doit utiliser la partie blanche du coussin.

103.13 - DIFFÉRENCE DE POINTAGE (FACULTATIF AUX 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.

103.14 - ÉQUITÉ DE JEU POUR LA DIVISION MOUSTIQUE A

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

a) Rôle offensif

Tous les joueurs sont inscrits sur le rôle des frappeurs et chacun de ceux-ci frappe à son tour au bâton.

- i) lorsqu'un joueur arrive en cours de partie, il est inscrit au dernier rang du rôle offensif;
- ii) lorsqu'un joueur quitte en cours de partie, il est retiré du rang du rôle offensif. Aucun retrait « automatique » n'est comptabilisé;
- iii) si un joueur ne peut terminer son tour au bâton, le frappeur suivant dans le rang le remplace avec le même compte. Le joueur remplacé peut revenir au jeu au cours de la partie;
- iv) si un coureur ne peut compléter une présence sur les buts, il est remplacé par le dernier retrait. Le joueur remplacé peut revenir au jeu au cours de la partie.

Une demi-manche offensive se termine lorsque trois retraits ont été inscrits ou que cinq points ont été marqués par l'équipe en offensive. S'il y a un circuit à l'extérieur des limites du terrain (au-delà des clôtures) l'équipe sera créditée de tous ses points. Toutefois, il n'y a aucune limite de points lors de la dernière manche.

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) Atteindre le but suivant

Lorsqu'une équipe détient une avance de cinq points ou plus, le coureur de cette équipe peut atteindre le but suivant seulement si la balle est frappée ou s'il est forcé d'avancer.

- i) Sans avance sur les buts :
Si un coureur atteint le but suivant, il est retourné à son but et la balle est morte.
- ii) Avec avance sur les buts :
Si un coureur atteint le but suivant, il est retiré et la balle est morte.

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.

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'élance 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.

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 3^e but peut atteindre le marbre seulement si la balle est frappée ou s'il est forcé d'avancer. S'il y a infraction, le coureur est retourné à son but.

c) Aucun coup retenu n'est permis. S'il y a infraction, la balle est morte et une prise sera appelée au frappeur.

106.6 - FRAPPEUR, TROISIÈME PRISE 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 lors des situations décrites à 103.14c.

106.7 - FEINTE IRRÉGULIÈRE

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

106.11 - DURÉE DES PARTIES

Les parties sont de six (6) manches. **Cependant,**

toute manche qui débute après 105 minutes (1h45) après le début d'une partie est déclarée «DERNIÈRE MANCHE» et cette manche est ouverte. La partie est terminée après cette manche.

Une partie devient réglementaire lorsqu'elle atteint, à la première échéance, soit qu'elle atteigne 3 ½ manches si l'équipe local mène soit lorsqu'une dernière manche est annoncée.

106.12 – DIVISION MOUSTIQUE – 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 jour complet de repos signifie une journée complète de calendrier.

e) NOMBRE DE MANCHES (saison régulière)

1) **Un lanceur ne peut lancer plus de six (6) manches dans une journée**

2) **Si un lanceur officie plus de deux (2) manches lors d'une partie, il doit recevoir deux (2) Journées complètes de repos.**

3) **Si un lanceur officie plus de deux (2) manches lors d'une journée, il doit recevoir deux (2) Journées complètes de repos.**

4) **Si un lanceur officie six (6) 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 **36 et 50 lancers** au cours d'une journée, il doit recevoir une journée complète de repos;

2) Si un lanceur effectue entre **51 et 60 lancers** au cours d'une journée, il doit recevoir deux journées complètes de repos;

3) Si un lanceur effectue entre **61 et 75 lancers** au cours d'une journée, il doit recevoir trois journées complètes de repos;

4) **Lorsqu'un lanceur atteint ou dépasse 36 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 (75 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**

BASEBALL MAURICIE

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
MOUSTIQUE	6 MANCHES	PLUS DE 2 MANCHES PAR PARTIE OU PLUS DE 2 MANCHES PAR JOURNÉE	6 MANCHES

TABLEAU TOURNOI – CHAMPIONNATS

DIVISION	AUCUN REPOS	1 JOURNÉE DE REPOS	2 JOURNÉES DE REPOS	3 JOURNÉES DE REPOS
MOUSTIQUE	1-35 LANCERS	36-50 LANCERS	51-60 LANCER	61-75 LANCERS

110.2 - PÉNALTÉS - 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 07/04/2010