



**EN-DEHORS DE CES RÈGLEMENTS, CEUX DE BASEBALL QUÉBEC
S'APPLIQUERONT
DURÉE D'UNE PARTIE**

Les parties débuteront à 18h20 à Ste-Julie pour se terminer à 19h50. Donc, 1h30 de jeu ou 6 manches complètes. Par contre, aucune manche ne débutera après 1h25 de jeu. Aucune manche ouverte. Si une manche débute avant 1h25 de jeu, et que le temps limite est atteint durant cette manche, ladite manche est ANNULÉE peu importe l'équipe qui est en avance. Seul l'arbitre et le marqueur devront bien noter l'heure du début de la partie.

DÉLAI DE DÉBUT

Lorsqu'une équipe n'a pas le minimum de joueurs requis (6) pour débiter la partie, un délai de (10) minutes lui est accordé, après quoi la partie sera perdue par forfait par l'équipe fautive. Cependant, avec l'accord des entraîneurs, il peut y avoir une partie hors-concours et les officiels devront officier la partie. Nous encourageons qu'il y ait une partie, car le but est de faire jouer les enfants.

ALIGNEMENT

L'entraîneur doit remettre, au marqueur son alignement, 10 minutes avant le début de la partie. Tous les joueurs dont les noms apparaissent sur la feuille d'alignement frappent à tour de rôle. En aucun temps, l'entraîneur ne peut modifier son ordre des frappeurs. En défensive, l'entraîneur place un maximum de 8 joueurs sur le terrain. 9 joueurs si un joueur joue à la position de receveur

Un joueur retiré du jeu en défensive peut revenir dans la partie. Les instructeurs doivent se tenir en dehors des lignes du terrain, soit au 1er but et 3ième but. Durant la saison, les entraîneurs doivent obligatoirement alterner les positions des joueurs en défensive ainsi que l'ordre des frappeurs à chaque match afin d'assurer une participation équitable pour les joueurs. Dans les séries et le tournoi de fin de saison, l'ABA encourage fortement le maintien d'une rotation équitable en défensive ainsi que dans l'ordre des frappeurs, mais l'entraîneur pourra organiser son alignement à sa discrétion.

LANCEUR

Un joueur ne peut lancer plus de 2 manches dans une même partie.

À la 2ième visite au lanceur par l'entraîneur dans une même manche, l'entraîneur devra changer son lanceur. Un lanceur qui atteint 2 frappeurs pendant la même manche doit immédiatement être remplacé.

Un lanceur ayant été remplacé durant la partie, ne peut revenir comme lanceur
changements en défensive se font durant le changement de manche seulement, sauf pour le lanceur.
Un frappeur atteint se voit attribuer le 1er but.

APRÈS 4 BALLE, C'EST UN INSTRUCTEUR QUI LANCERA 3 LANCERS MAXIMUM. S'IL Y A UNE FAUSSE BALLE AU 3^e LANCER, UN AUTRE LANCER EST ACCORDÉ etc. LES PRISES SONT COMPTÉES ; MÊME AVEC L'INSTRUCTEUR-LANCEUR. DANS LE CAS DE L'INSTRUCTEUR-LANCEUR SEULES LES PRISES SUR ÉLANS SONT COMPTÉES (PAS DE CALL) BUT SUR BALLE
Aucun but sur balle ne sera accordé à un frappeur.

RECEVEUR

Nouveauté 2013 : C'est un adulte qui agira à la position de receveur. Il devra porter un masque, mais n'est pas tenu de porter tout l'équipement de receveur. Quant aux éventuels jeux défensifs au marbre, ils devront être effectués par un jeune qui agit à la défensive (exemple : le lanceur...).

VOL DE BUT / COURSE SUR LES BUTS

Aucun vol de but n'est permis et le coureur ne peut laisser son but avant que la balle n'ait été frappée. Une fois frappée, le ou les coureurs peuvent courir tant et aussi longtemps que la balle n'est pas revenue au champ intérieur et maîtrisée par un joueur. Sur un relais ou un lancer échappé les coureurs courent à leur risque, mais un but maximum est accordé. Note : Afin de ne pas compter des points uniquement sur des séries d'erreurs de jeux défensifs/relais il est de mise que sur le premier jeu, la course soit ouverte (ex. jeu au premier but et la balle est échappée... le coureur peut forcer vers le deuxième but à ses risques). Mais 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.

POINTAGE MAXIMUM

Un maximum de trois (3) points par manche peut être marqué par une équipe. La partie prend automatiquement fin lorsqu'une différence de 10 points sépare les deux équipes après (4½) (3½ dans le moustique et pee-wee) manches de jeu lorsque l'équipe receveuse est en avance ou 5 (4) manches lorsque l'équipe visiteuse est en avance.

ÉQUIPEMENT

Les joueurs doivent porter l'uniforme complet. Le port de la casquette et du support athlétique est obligatoire. Le joueur qui joue à la position de receveur devra revêtir l'équipement approprié. Lors de pratiques, il est défendu de porter l'uniforme.

RETARD

Un joueur qui arrive en retard pourra prendre part à la partie. Son nom sera inscrit au dernier rang du rôle des frappeurs.

TERRAIN MOUSTIQUE :

- buts : distancés de 60 pieds
- plaque du lanceur : à 44 pieds du marbre

RÉSERVISTE

Un entraîneur qui utilise un réserviste doit s'assurer que le joueur n'a pas de joute cédulée avec son équipe régulière au même moment auquel cas, son entraîneur doit accepter de le libérer pour cette partie. L'entraîneur faisant appel à un réserviste devra utiliser celui-ci. Afin de favoriser l'équité de jeu, au cours d'une partie où il manque des joueurs réguliers, un entraîneur peut inviter des joueurs provenant du Atome A ou du Atome B.

CONDUITE ET DISCUSSION AVEC LES ARBITRES

L'arbitre peut sévir contre tout joueur ou entraîneur qui fait preuve de manque d'esprit sportif. BQ 38.3 - DISCUSSION AVEC LES ARBITRES



Les joueurs, entraîneurs ou responsables des équipes ne doivent, en aucun temps durant la partie ou après, venir discuter avec les arbitres en ce qui regarde toute décision de jugement. Les gens qui ne se conforment pas à ce règlement sont passibles d'expulsion. BQ 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.

ANNULATION EN CAS DE PLUIE / PRATIQUE / REPRISES OU RÉSERVATION

1. Seul le responsable des Terrains : M. Mathieu Bernier avise l'instructeur de l'équipe qui reçoit et le Responsable des Arbitres & Marqueurs s'il y a annulation de partie et ce, avant 17h.
2. Par la suite, l'entraîneur de l'équipe qui reçoit, doit communiquer avec l'entraîneur de l'équipe visiteuse au moins 45 minutes avant le début de la partie afin que celui-ci ait le temps d'appeler ses joueurs pour les aviser que la partie est annulée et la recéduler selon les semaines prévues au calendrier de l'ABA
3. Ensuite, l'instructeur locale a le mandat d'aviser tous ses joueurs.
4. Si des mauvaises conditions climatiques débutent lorsque vous êtes au terrain ou avant le début de la partie (entre 17h et le début de la partie). La décision d'annuler la partie appartient aux entraîneurs et l'entraîneur de l'équipe locale verra à aviser,

M. Mathieu Bernier (responsable arbitre et marqueur) au 514-712-5232 sur le champ.

5. Si des mauvaises conditions climatiques débutent pendant la partie. La décision d'annuler la partie appartient à l'arbitre en consultation avec les entraîneurs. La partie devient officielle après 2 manches complètes de jeu.

******* ENVOI DES RÉSULTATS APRÈS LES PARTIES ET CLASSEMENT EN SAISON *******

L'équipe qui reçoit doit obligatoirement envoyer le pointage final de la partie en envoyant un courriel qui indique le numéro de la partie, le niveau, les pointages au courriel guiguicoco44@gmail.com

CLASSEMENT FINAL

Classement final selon le plus haut pourcentage victoire vs total de matchs

