

RÈGLEMENTS

Chapitre 14- Généralités

Article 1- Règlements de jeu

Les règlements de jeu de la Ligue sont ceux de Baseball Québec, de Baseball Canada et les règlements de la Ligue de Baseball Lac St-Louis. L'équité de jeux est en vigueur pour toutes les parties de niveaux mineures.

SANCTION : Les joueurs, entraîneurs, gérants et membres du bureau de direction d'une équipe et/ou association qui n'observent pas ces règlements, sont sujets à une amende ou suspension ou les deux (2), si nécessaire.

Article 2- Heures du début de joute, saison régulière

	Semaine	Fin de semaine ou jour férié
Atome	18 h 30 à 19 h 30	09 h à 19 h 30
Moustique et Peewee	18 h 30 à 20 h	09 h à 20 h
Bantam et Midget	18 h 30 à 20 h 30	09 h à 21 h

Article 3- Cédule

A- Tout Membre doit, en tout temps, suivre les cédules préparées par la Ligue. Toute demande pour changer une partie doit être faite au Directeur-Gérant avec pré avis de vingt-quatre heures (24) et, si acceptée par celui-ci, il en coûte vingt-cinq dollars (\$ 25.00) en frais d'administration (maximum une fois au cours de la saison).

B- La seule exception à cette règle est lorsqu'une ville décide que le parc n'est plus disponible pour l'équipe afin d'y tenir un événement spécial.

SANCTION : Perte de la partie.

Article 4- Durée d'une partie

A) Division mineure

a) Division Atome, Moustique et Pee-Wee :

Toute manche qui débute 90 minutes (1h 30) après le début d'une partie est déclarée « dernière manche » et cette manche est ouverte. La partie est terminée après cette manche.

b) Division Bantam et Midget :

Toute manche qui débute 105 minutes (1h 45) 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 les conditions décrites aux articles relatifs à la durée des parties de division Atome à Midget, ou soit lorsqu'une dernière manche est annoncée et terminée.

En saison régulière :

a. S'il y a égalité au terme du temps alloué, la partie est terminée et est nulle.

b. Le marqueur officialise l'heure du début de partie. Tout arrêt de la partie de plus de 10 minutes n'est pas comptabilisé dans la durée de la partie.

B- Mauvaise température et/ou noirceur:

- a) Dans la division atome une partie est considérée officielle après deux manches et demi (2½) manches complètes de jeu ou trois (3) selon le cas. Cette partie sera considérée comme réglementaire et terminée (sauf en cas d'égalité). Elle ne sera pas considérée comme partie suspendue.
- b) Dans les divisions moustique et pee-wee une partie est considérée officielle après trois et demi (3½) manches complètes de jeu ou quatre (4) selon le cas. Cette partie sera considérée comme réglementaire et terminée (sauf en cas d'égalité). Elle ne sera pas considérée comme partie suspendue.
- c) Dans les divisions bantam et supérieures une partie est considérée officielle après quatre manches et demie (4½) complètes de jeu ou cinq (5) selon le cas. Cette partie sera considérée comme réglementaire et terminée (sauf en cas d'égalité). Elle ne sera pas considérée comme partie suspendue.

Article 5- Règlements du 10 points

Si une équipe a une avance de dix (10) points ou plus après le nombre de manches réglementaires, la joute se terminera. Ce règlement est en vigueur en tout temps sauf pour les joutes de bris d'égalité.

A- Atome : La joute se terminera après que l'équipe perdante soit allée au bâton trois (3) fois minimum et que l'équipe perdante ait le même nombre de tour au bâton que l'équipe gagnante.

B- Moustique et pee-wee : La joute se terminera après que l'équipe perdante soit allée au bâton quatre (4) fois minimum et que l'équipe perdante ait le même nombre de tour au bâton que l'équipe gagnante.

C- Bantam, midjet: La joute se terminera après que l'équipe perdante soit allée au bâton cinq (5) fois minimum et que l'équipe perdante ait le même nombre de tour au bâton que l'équipe gagnante.

Article 6- Couvre-feu

Lors de la réunion d'avant match, le Membre receveur informe le Membre visiteur de l'heure de son couvre-feu en l'indiquant par écrit sur la feuille d'alignement.

SANCTION : Verdict rendu après enquête par le Directeur-Gérant.

Article 7- Délai

A- Un délai de trente (30) minutes est accordé à tout Membre visiteur pour une partie durant la saison.

Ex. : Mauvaise température ou raison majeure.

B- Le Membre qui reçoit doit être sur le terrain cinq (5) minutes avant la partie.

SANCTION : Possibilité d'amende après enquête.

Article 8- Absence d'un Membre à une partie cédulée

A- Tout Membre qui ne se présente pas à une partie dûment cédulée, durant la saison régulière, est fautif.

SANCTION : Amende de cent dollars (\$ 100.00) et perte de la joute – si l'autre équipe est aviser à l'avance par l'équipe fautif.

Soixante-quinze dollars (\$ 75.00) remis au Membre adversaire.

SANCTION : Amende de cent dollars (\$ 150.00) et perte de la joute – si l'autre équipe est pas aviser à l'avance par l'équipe fautif.

Soixante-quinze dollars (\$ 125.00) remis au Membre adversaire.

B- Tout Membre qui ne se présente pas à une partie dûment cédulée, dans les séries, est fautif.

SANCTION : Amende de deux cent dollars (\$ 200.00) et perte de la joute.

C- Pour une troisième (3e) offense durant la saison, le cas de cette équipe sera référée au Comité Exécutif.

SANCTION : Amende et ou suspension, et/ou expulsion de la Ligue.

Article 9- Annulation d'une partie

A- En cas de mauvaise température, le responsable du Membre qui reçoit, doit communiquer avec le Directeur Gérant de la Ligue et le Membre visiteur ceci, deux (2) heures avant l'heure prévue de la partie.

B- Dans tous les autres cas, le responsable du Membre, doit communiquer avec le Directeur gérant de la Ligue et ceci, dans le jour qui précède la journée prévue de la partie; le Directeur Gérant de la Ligue communiquera alors avec le Membre opposant et les arbitres (si nécessaire) pour les aviser de l'annulation de la partie.

Article 10- Partie à reprendre

A- Tout Membre qui a une (1) partie à reprendre doit recédulée cette partie en dedans de sept (7) jours. La joute devra être jouée dans les quinze (15) jours de la date précédente cédulée, et les cas exceptionnels sont jugés par le Directeur Gérant.

SANCTION : Amende imposée comme suit :

Première fois: dix dollars (\$ 10.00)

Deuxième fois: vingt dollars (\$ 20.00)

Toutes les fois suivantes: cinquante dollars (\$ 50.00)

B- Tout Membre ayant contrevenu à l'item « A » devra recédulée la joute dans les quarante-huit (48) heures suivant l'imposition de la sanction.

SANCTION : Perte de la partie.

Article 11- Partie recédulée par le Directeur-Gérant

Le Directeur Gérant peut ordonner à tout Membre de se présenter pour une partie sur préavis de quarante-huit (48) heures incluant les éliminatoires de toutes sortes.

SANCTION : Perte de la partie et amende de cinquante dollars (\$ 50.00).

Un deuxième refus entraîne une suspension jusqu'à enquête par le D-G.

Article 12- Cédule régulière

Toutes les parties de la cédule régulière doivent être joué (discretion du Directeur Gérant de la Ligue).

Article 13- Pratique avant partie

A- Tout Membre qui reçoit doit avoir terminé sa pratique au bâton et celle au champ intérieur/extérieur 20 minutes avant l'heure cédulée pour la partie.

B- Le Membre qui visite a quinze (15) minutes avant la partie pour la pratique au champ intérieur/extérieur.

SANCTION : Possibilité d'amende après enquête.

C- Durant les tournois de fin de saison, chaque partie débute à l'heure indiquée sur le calendrier. Cependant, chaque Membre a droit à dix (10) minutes de pratique sur le terrain.

Exemple:

Membre receveur:	10 minutes
Membre visiteur:	10 minutes
Entretien du terrain:	5 minutes

D- Réunion avec les arbitres au marbre: 5 minutes avant la partie

Note:

- i) cette façon d'agir peut être changée si le temps ou la température perturbe l'horaire des parties,
- ii) pour toute utilisation de terrain précédant une partie prévue, une permission doit être obtenue du responsable du tournoi local.

SANCTION : Possibilité d'amende après enquête.

Article 14- Terrain libre

Le terrain doit être libre cinq (5) minutes avant le début de la partie.

SANCTION : Possibilité d'amende après enquête.

Article 15- Banc des joueurs

Sur le banc des joueurs, prennent place les joueurs tous vêtus du même uniforme (à l'exception de ceux montant sur une liste de réserve). Les entraîneurs au nombre maximum de quatre(4) et le préposé aux bâtons doivent porter les couleurs de l'équipe.

SANCTION : Interdiction d'entrer sur le terrain. Toute personne refusant de suivre cette directive sera expulsée.

Article 16- Balles

A- Seules les balles reconnues par la Ligue sont acceptées. La liste des balles reconnues est rédigée annuellement dans la liste des règlements saisonniers.

B- L'équipe locale devra fournir, au début de chaque joute, trois (3) balles neuves à l'arbitre du marbre et avoir de disponible un nombre suffisant de balles pour terminer la joute.

SANCTION : Amende de vingt-cinq dollars (\$ 25.00) suite au rapport des officiels (discrétion du C.E.)

Article 17-Lanceur

Le maximum de manches dans lesquelles un lanceur peut officier pendant la saison régulière ne peut dépasser le chiffre équivalent à 25% des manches prévues de la saison pour son équipe. (Exemple : 12 parties de 6 manches prévues, donc $72 \text{ manches} \times 25\% = 18$).

Article 18- Égalité au classement

À la fin de la saison régulière, en cas d'égalité, le classement est déterminé en fonction des critères suivants :

- A. Le plus grand nombre de victoire.
- B. Le moins grand nombre de défaites.
- C. Le résultat du ou des matchs entre les équipes en cause (victoires)
- D. Le meilleur différentiel des matchs entre les équipes en cause

Article 19- Cessation d'activités avant la saison

A- Il est interdit à tout Membre d'ajouter ou retirer une (des) équipe (s) après la date limite d'envoyer les choix de terrains.

SANCTION : Amende de cent dollars (\$ 100.00)

B- Il est interdit à tout Membre d'ajouter ou retirer une (des) équipe (s) après que la cédule préliminaire fut préparée.

SANCTION : Amende de deux cents cinquante dollars (\$ 250.00)

Article 20- Cessation d'activités pendant la saison

A- Si un membre se retire pendant la saison en cours, les parties jouées sont retirées du classement et les parties à jouer sont annulées.

B- La saison débute la journée où la première joute est cédulée dans la division.

SANCTION : Amende de deux cents cinquante dollars (\$ 250.00)

Chapitre 15- Gérants et entraîneurs

Article 1- Feuille d'alignement

Avant le début de la partie, les gérants ou entraîneurs doivent produire à l'arbitre du marbre leurs feuilles d'alignement respectives en quatre (4) copies de la façon suivante :

A- Se servir de la feuille officielle fournie par Baseball Québec.

B- Remplir adéquatement le haut de la feuille d'alignement.

C- Inscrire le nom et le prénom de chacun des joueurs éligibles pour cette partie en lettres moulées.

D- Inscrire le numéro d'uniforme de chacun des joueurs.

E- Inscrire la position (numéro) des joueurs débutants.

F- Inscrire au bas, les noms, prénoms et numéro d'uniformes des entraîneurs et du gérant en lettres moulées, ne pas inclure de signature.

G- Toute erreur (orthographe ou autre) dans l'inscription des noms et/ou prénoms et/ou numéro du chandail est punissable uniquement par la sanction indiquée dans cet article.

SANCTION : Amende de cinq dollars (5\$) sur rapport des officiels.

Article 2- Feuille de pointage

A- Distribution : les feuilles de pointage viennent en trois (3) copies et la distribution se fait comme suit :

Originale et 1^e copie: l'équipe locale la conserve et doit la produire sur demande.

2^{ième} copie : à l'équipe visiteuse, peut être demandé de produire la feuille de pointage.

SANCTION : Amende de cinquante dollars (\$ 50.00), si incapable de produire la feuille sur demande du Directeur/Gérant.

B- Information : toutes les feuilles de pointage doivent être adéquatement complétées en lettres moulées.

1) Numéro d'uniformes, noms, prénoms et numéro de positions pour tous.

2) Remplir l'entête et le bas complètement.

3) Indiquer le nom et prénom des arbitres en lettres moulées.

SANCTION : Possibilité d'amende après enquête.

Article 3- Envoi des résultats et informations de lanceurs

Au maximum 24 (vingt-quatre) heures, après chaque joute, le club local doit faire parvenir à la Ligue par le fichier de résultats de la ligue tous les détails suivants :

1) Le date, division, classe et numéro de la joute

2) Le nom et le pointage du club visiteur.

3) Le nom et le pointage du club receveur.

4) Le nombre de manches lancées par chaque lanceur du club visiteur

5) Le nombre de manches lancées par chaque lanceur du club receveur

6) Expulsion : nom + équipe + manche.

7) Protêt : équipe + manche.

8) Autres commentaires : retards, délais, observations...

SANCTION : Amende de dix dollars (\$ 10.00).

Article 4- Protêt

A- Tout gérant ou entraîneur peut logger un protêt au moment de l'infraction, avant que le jeu ne reprenne, en avisant l'arbitre du marbre et le marqueur. Le protêt doit être reçu par la Ligue dans les quarante-huit (48) heures suivant la partie protestée durant le calendrier régulier. Tout protêt doit être soumis en utilisant la formule officielle de la Ligue. Un chèque de cinquante dollars (\$ 50.00) doit être joint au protêt. La Ligue doit prendre une décision dans un maximum de sept (7) jours suivant réception du protêt et immédiatement durant le tournoi.

SANCTION : Si le protestataire a gain de cause, la partie est reprise à partir du moment de l'infraction et la Ligue remet le montant du protêt au Membre. S'il perd son protêt, le résultat de la partie reste inchangé et le montant du protêt est déposé au fond de la Ligue.

B- Tout gérant ou entraîneur qui, durant une partie, loge un protêt doit lui donner suite officiellement, advenant la défaite de son équipe.

SANCTION : Amende de vingt-cinq dollars (\$ 25.00).

Article 5- Retrait du jeu ou refus de continuer

Tout gérant ou entraîneur ne peut retirer son équipe ou refuser de continuer à jouer une partie, quelque en soit la raison.

SANCTION : Amende de deux cents dollars (\$ 200.00) et, après enquête, possibilité de suspension du Membre.

Article 6- Conduite préjudiciable

A- Tout gérant et/ou entraîneur ne peut, suivant le rapport de l'arbitre, attaquer un adversaire ou un spectateur sur ou hors du terrain de baseball, avant, pendant ou après une partie.

SANCTION : Suspension automatique pour la partie suivante jouée.
Cette suspension peut être augmentée, après enquête de la Ligue, selon la gravité de l'offense.

B- Tout gérant et/ou entraîneur ne peut insulter, intimider ou invectiver un officier de la Ligue sur ou hors du terrain de baseball avant, pendant ou après une partie.

SANCTION : Après enquête, amende et/ou suspension selon le cas.

Chapitre 16-Joueurs

Article 1- Provenance des joueurs

Au niveau mineur, les territoires protégés reconnus sont ceux de la Région.

Article 2- Participation d'un joueur

Dans toutes les divisions mineures, et ce durant la saison régulière.

A) Un minimum de 7 et un maximum de 9 joueurs doivent se retrouver en défensive.

B) Un joueur qui arrive en retard pourra participer à la partie, son nom sera inscrit au bas de la feuille d'alignement.

SANCTION : Toute équipe qui se présente sur le terrain avec un nombre moindre de joueurs que le minimum requis se verra automatiquement accordée une défaite.

Article 3- Joueur rappelé

Tout Membre qui rappelle un joueur de sa liste de réserve doit le mentionner sur la feuille d'alignement par le signe suivant : « L.R. ».

SANCTION : Amende de cinq dollars (\$ 5.00)

Article 4- Joueur inéligible

Tout Membre qui se présente sur un terrain, ou joue sa partie, avec un (1) ou des joueur (s) inéligible (s) est suspendu pour enquête.

SANCTION : Amende de cent vingt-cinq dollars (\$ 125.00), perte de la partie, suspension du Membre et enquête.