



BASEBALL

Québec

RÉGION LAURENTIDES

SÉRIE RÉGIONALE 2023

RÈGLEMENTS ET INFORMATIONS GÉNÉRALES

LES RÉGLEMENTS SUIVANT S'APPLIQUERONT POUR LES SÉRIES DU B ET DU A

INSTRUCTIONS GÉNÉRAL

- Chaque terrain doit avoir un responsable qui agit comme un officiel
- Ne pas oublier
- La feuille de contrôle pour les lanceurs
- Garder les feuilles de parties et alignements (blanches)
- Protêt 100\$ en argent le jeu s'arrête et vous communiquer avec

Dino Pimentel 514 781-0785

Denis Marleau 514-233-0882

- **Résultat de partie**

Les résultats doivent être envoyé à Denis Marleau 514 233-0882 après chaque partie avec les informations suivantes:

- Division
- Classe Section
- # de la partie
- La date
- Pointage équipe visiteur
- Pointage équipe receveur
- **Si il y a expulsion vous devez aviser en même temps que le résultat de partie**

- **CONFECTION DE L'HORAIRE**

Pour un nombre pair d'équipes dans une division: l'équipe en première position vs la dernière position ainsi de suite valable pour A et B

Pour un nombre **impair** d'équipes : **la première position a un Bail**, la dernière position vs la deuxième position ainsi de suite valable pour le A et B

Le premier critère pour le classement est le % PTS

- **MAXIMUM DE PARTIES PAR JOUR**

La direction de la LBML ne peut cédule une équipe pour plus de 2 parties par jour, avec un minimum d'une (1) heure de repos entre la fin de la 1ère partie et le début de la 2e partie. NOTE : Si une 3e partie doit se jouer, cette partie demeure à la discrétion de la direction de la LBML

- **LIMITE D'HEURE**

Aucune partie ne peut débuter avant ou après ces heures : 13U et inférieur : 8h 30 et 21h 30 – 15U et supérieur : 8h 30 et 22h 00 b) Lors de la confection de l'horaire des parties, un minimum de temps doit être alloué pour la tenue de chaque partie : 9U A-B : 2hres – 11U A-B et 13U A-B : 2hres15 – 15U A-B et 18UA-B : 2h 30 c) Pour toutes parties débutant à 21h ou plus tard, un délai de 12 heures de repos doit obligatoirement être accordé entre la fin de la partie des équipes impliquées et leur prochaine partie.

- **Durée des parties classe A et B**

Divisions :9U 11U et13U

Toute manche qui débutera après 90 minutes (1h 30) de jeu cette sera déclarée « dernière manche », et cette manche sera manche ouverte (Dans le 9UB l'article 105.4.2 s'applique). La partie est terminée après cette manche.

Divisions :15U-16UF et 18U-21UF

Toute manche qui débutera après 105 minutes (1h 45) de jeu cette manche sera déclarée « dernière manche », et cette manche sera manche ouverte. La partie est terminée après cette manche.

PARTIE RÉGLEMENTAIRE

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 :9U à 18U, ou soit lorsqu'une dernière manche est annoncée. Le marqueur officialise l'heure du début de partie.

S'il y a égalité au terme du temps alloué, la partie doit se poursuivre et toutes les manches subséquentes sont ouvertes.

Tout arrêt de la partie de plus de 10 minutes n'est pas comptabilisé dans la durée de la partie. **À partir des demi-finales, les parties sont à finir et sans limite de temps.**

DIFFÉRENCE DE POINTAGE

- **Division 9U à 13U :**

- La règle de « différence de pointage » de quinze (15) points s'applique après la 3e manche ou 2 manches et demi si l'équipe locale est en avance.
La règle de « différence de pointage » de dix (10) points s'applique après la 4e manche ou 3 manches et demi si l'équipe locale est en avance.

- **Division 15U/16UF à Senior :**

La règle de « différence de pointage » de quinze (15) points s'applique après la 4e manche ou 3 manches et demi si l'équipe locale est en avance.

La règle de « différence de pointage » de dix (10) points s'applique après la 5e manche ou 4 manches et demi si l'équipe locale est en avance.

Une partie se termine immédiatement à partir du moment où une équipe, en raison de la limitation des points par manche, ne peut remporter la victoire.

- **MANCHES SUPPLÉMENTAIRES (NON APPLICABLE À 9UB)**

Si une partie est égale suite aux nombres de manches réglementaires ou suite au temps alloué, la procédure suivante sera utilisée au début de la première manche supplémentaire : a) Chaque équipe débutera la manche supplémentaire (et toute autre manche subséquente nécessaire) avec un coureur aux 1er et 2e but et aucun retrait (voir l'exemple qui suit pour confirmer qui est au 1er et 2e but). b) L'ordre des frappeurs pour la première manche supplémentaire ou toute autre manche subséquente sera déterminé selon la fin de la manche précédente (voir l'exemple qui suit pour confirmer qui est au bâton). Exemple : Le 6e frappeur a obtenu la dernière présence au bâton à la fin de la dernière manche réglementaire. La manche supplémentaire débutera alors avec le 7e frappeur au bâton, le 5e frappeur au 2e but et le 6e frappeur au 1er but. c) Avec l'exception des coureurs sur les buts pour débiter la manche, toutes les autres règles officielles de jeu demeurent en vigueur tout au long des manches supplémentaires jusqu'au moment où un gagnant est déclaré. La procédure pour les manches supplémentaires s'applique pour toutes les parties de série à **l'exception des parties de demi-finales et finales où la procédure traditionnelle demeure en vigueur (Sans Coureurs sur les buts).**

- **HEURE D'ARRIVÉE**

Chaque équipe doit se présenter au terrain au moins 45 MINUTES avant la partie, quelles que soient les conditions météorologiques.

- **PROTÊT**

Tout avis de protêt doit être donné à l'arbitre au moment de l'infraction, avant que le jeu ne reprenne. L'équipe plaçant le protêt doit remettre le montant d'argent requis à la personne responsable sur le site. La partie est suspendue (à l'exception du point 7 plus bas) le comité de protêt se réunit immédiatement pour étudier le protêt en étroite collaboration avec Dino Pimentel et Denis Marleau, la réponse est définitive et sans appel. La partie se continue immédiatement après qu'une décision soit rendue. Si l'équipe a gain de cause, le montant du protêt lui sera remis. **Le montant du protêt est de \$100.00 argent comptant seulement.** Pour tout Protêt vous devez communiquer avec Dino Pimentel 514-781-0785 ou Denis Marleau au 514-233-0882

Type de série :

Les série du B seront une fausse double élimination.

On détermine l'équipe-receveuse (abri du côté du 3e but) et l'équipe-visiteuse (abri du côté du 1er but) à la première partie le classement de la saison régulière déterminera les équipes receveur et les équipes visiteur. Par la suite, lors d'une partie gagnant vs perdant, l'équipe gagnante sera « receveur ». Dans le cas de partie gagnant vs gagnant ou perdant vs perdant il y aura un tirage au sort (FLIP).

Les séries du A seront une double élimination.

On détermine l'équipe-receveuse (abri du côté du 3e but) et l'équipe-visiteuse (abri du côté du 1er but) à la première partie le classement de la saison régulière déterminera les équipes receveur et les équipes visiteur. Par la suite, lors d'une partie gagnant vs perdant, l'équipe gagnante sera « receveur ». Dans le cas de partie gagnant vs gagnant ou perdant vs perdant il y aura un tirage au sort (FLIP).

Les finales régional du B seront un deux de trois à Blainville,

9U-B (NORD / SUD)

11U-B (NORD / SUD)

13U-B (NORD / SUD)

IL Y AURA TIRAGE AU SORT (FLIP) POUR LA PREMIÈRE PARTIE POUR SAVOIR QUI SERA RECEVEUR / VISITEUR . LA DEUXIÈME PARTIE ON INVERSE CELUI QUI ÉTAIT RECEVEUR DEVIENT VISITEUR ET VISITEUR DEVIENT RECEVEUR

SI LA TROISIÈME PARTIE EST NÉCESSAIRE IL Y AURA TIRAGE AU SORT (FLIP)

- **ÉCHAUFFEMENT**

Si il y a possibilité un échauffement de 5 minutes minimum sera accordé à chaque équipe avant chaque partie. **AUCUN ÉCHAUFFEMENT DANS L'AVANT CHAMP**

- **FEUILLE D'ALIGNEMENT**

La feuille d'alignement de chaque équipe doit être disponible en 4 copies, 30 minutes avant la partie. Aucun ajout de joueur à l'alignement une fois la partie débuté.

- **PLUIE ET CONDITIONS MÉTÉOROLOGIQUES**

- Lorsqu'une partie n'est pas réglementaire, la partie est suspendue par le responsable. Elle doit se poursuivre au moment déterminé par le responsable.
- Pour une partie réglementaire, le responsable doit rendre une décision quant à l'issue de la partie après un arrêt de 30 minutes. Si la partie ne peut reprendre dans l'heure suivant l'arrêt de cette partie (heure déterminée par le responsable), la partie est considérée comme terminée. L'équipe en avance au dernier moment où les équipes ont présentées le même nombre de manches en offensive est déclarée gagnante, sauf si l'équipe qui reçoit prend l'avance lors de son dernier coup de bâton (que sa demi-manche soit terminée ou non).

- **CONTESTATION D'ÉLIGIBILITÉ**

Suite à une demande de vérification pour l'éligibilité d'un joueur des frais d'administration de \$100 par joueur sera facturé à son association, le comité organisateur sous la responsabilité de Baseball Québec Laurentides a la responsabilité de vérifier l'éligibilité du ou des joueurs en question. Encore une fois vous devez Communiquer avec Dino Pimentel au 514-781-0785 ou Denis Marleau 514-233-0882 pour rendre une décision, entre temps qu'une décision soit prise la partie continue et si l'équipe qui fait la demande a gain de cause la partie sera alors automatiquement gagné par défaut et l'équipe qui est pris en défaut avec un ou des joueurs inéligibles sera automatiquement expulsé des séries 2023 et entraîne une suspension automatique (55.1) à l'entraîneur-chef de l'équipe fautive.

- **Nombre de joueurs**
- **9UB** : 6 joueurs en tout temps en défensive sans receveur. Il est maintenant obligatoire selon la réglementation de Baseball Québec d'avoir une rotation dans le rôle offensif, de faire en sorte que les joueurs soient à tour de rôle premier frappeur d'une manche.
- **9UA** : Un minimum de 7 joueurs en tout temps sur le terrain en saison régulière en défensive (Avec receveur). Il est interdit de jouer à 6 joueurs en défensive en tout temps.
- **11U à 18U-21UF** : Il sera possible de jouer une partie avec un minimum de 8 joueurs en défensive. Une équipe pourra débiter la partie à 8 ou 9 joueurs, et il sera possible de terminer cette partie à 8 joueurs advenant une blessure. Si une équipe se retrouve en situation d'alignement à 8 joueurs durant une partie en raison d'une expulsion par un arbitre, cette équipe perdra alors automatiquement la partie par défaut, si cette équipe retourne en défensive lors de la partie.
- **Balles**
- **Lors des séries chaque équipe doit fournir une balle neuve et une balle potable au jugement de l'arbitre au marbre et aucune marque de balle spécifique sera exigé. Si l'équipe n'a pas de balles son association sera facturée 10\$ par balle.**

POUR VOTRE INFORMATION

62.3 - CLASSES A ET B

- Il n'est pas nécessaire de compléter une liste de réserve pour les équipes de classe A et B;
- Toute équipe de classe A et B enregistrée à la F.B.A.Q. peut utiliser des joueurs à titre de réserviste provenant d'équipes de classe inférieure ou de division inférieure immédiate de la même région, en conformité avec le tableau à l'article 62.8;
- Un joueur peut être réserviste pour plus d'une équipe.

62.6 - UTILISATION DES RÉSERVISTES

- Les joueurs doivent se présenter à leur équipe originale s'il y a conflit de calendrier de partie entre les deux équipes, à moins d'entente entre les entraîneurs impliqués. Autrement, ils sont inéligibles.
- En série, un joueur de division mineure peut évoluer à la position de lanceur lorsqu'il est réserviste, sauf pour les joueurs de classe A évoluant à titre de réserviste dans la division supérieure de classe B.
- Un réserviste doit être inscrit au bas de l'ordre des frappeurs lorsqu'il évolue pour une équipe de division mineure.
- Une fois la partie débutée, toute contravention aux points ci-haut mentionné une suspension automatique (55.1) à l'entraîneur-chef de l'équipe fautive.

62.7 MAXIMUM DE JOUEUR AVEC RÉSERVISTE

- Une équipe 9UB / Grand Chelem faisant usage de réserviste ne pourra aligner plus de 7 joueurs.
- Une équipe 9UA, et 11U à 15U de classe A ou B faisant usage de réservistes ne pourra aligner plus de 10 joueurs.
- Une équipe 18U de classe A B faisant usage de réserviste ne pourra aligner plus de 12 joueurs.

Note : La mention « LR » doit être inscrite sur la feuille d'alignement suivant le nom du joueur, une fois la partie débutée, toute contravention au point entraîne une suspension automatique (55.1) à l'entraîneur-chef de l'équipe fautive.

111 RÈGLEMENT DU LANCEUR

TABLEAU

Division	Aucun repos	1 journée de repos	2 jours de repos	3 jours de repos
11U	1-35 lancers	36-50 lancers	51-60 lancers	61-75 lancers
13U	1-40 lancers	41-55 lancers	56-70 lancers	71-85 lancers
15U	1-45 lancers	46-60 lancers	61-75 lancers	76-90 lancers
18U	1-50 lancers	51-65 lancers	66-80 lancers	81-100 lancers

Note : Tout joueur réserviste provenant de la division inférieure qui évolue à titre de lanceur lors d'une partie de série est assujéti à la règle du lanceur dans la division où il est réserviste

Il est maintenant interdit de lancer 3 journées consécutives, sans égard au fait que les lancers ont été effectués dans le cadre de la saison régulière (ligue) ou encore dans le cadre d'un événement (tournoi, série ou championnat).

111.2 - PÉNALITÉS - SANCTIONS

L'association qui reçoit des séries doit désigner une personne ayant la responsabilité de garder un registre du décompte des lancers et de s'assurer que ce nombre de lancers soit annoncé à chaque étape franchie par le lanceur, à chaque demi-manche et dès le moment où le lanceur n'est plus éligible à affronter un frappeur. L'entraîneur de l'équipe doit voir au respect de la réglementation. La sanction peut être appliquée en tout temps par une personne en autorité. Sanction : Un lanceur inéligible doit immédiatement être remplacé par un joueur éligible à évoluer à cette position au moment de la découverte de l'infraction. Toute action effectuée par ce lanceur demeure toutefois valide. Toute contravention à l'article au règlement du lanceur entraîne une suspension automatique (55.1) à l'entraîneur-chef de l'équipe fautive.