

Résumé de la réglementation

Division	Atome		Moustique			Pee-Wee			Bantam			Midget		
Classe	B/Grand Chelem	A	B	A	AA	B	A	AA	B	A	AA	B	A	AA
Crampons métalliques 103.4	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Bâtons 103.6	1.15 BPF/ USA base.	1.15 BPF/ USA base.	1.15 BPF/ USA base.	1.15 BPF/ USA base.	1.15 BPF/ USA base.	1.15 BPF/ USA base.	1.15 BPF/ USA base.	1.15 BPF/ USA base.	1.15 BPF/ USA base.	1.15 BPF/ USA base.	BBCOR .50	BBCOR .50	BBCOR .50	BOIS
Balles (circonférence) 103.7	8,5 "	8,5 "	9 "	9 "	9 "	9 "	9 "	9 "	9 "	9 "	9 "	9 "	9 "	9 "
Coussin double au 1 ^{er} but 103.11	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Non
Différence de pointage 103.13 (Écart de 10 points)	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Équité de jeu	105.4.1	105.4.1	103.14	103.14	103.14	103.14	103.14	Non	103.14	103.14	Non	103.14	103.14	Non
5 points maximum par manche 105.4.2 - 103.14	Non	Oui	Oui (3 points)	Oui	Oui	Oui	Oui	Non	Oui	Oui	Non	Oui	Oui	Non
Atteindre le but suivant avec 103.14c avance de 5 points	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Oui	Non	Non	Oui	Non	Non	Oui
Règle du retour au jeu	105.3.4	105.3.4	103.14d	103.14d	103.14d	103.14d	103.14d	103.12	103.14d	103.14d	103.12	103.14d	103.14d	103.12
Rectangle du frappeur 103.15	Non	Non	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Coureur de courtoisie 103.16	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Non
Visite aux arbitres 103.21	Non	Non	Non	Non	Oui	Non	Non	Oui	Non	Non	Oui	Non	Non	Oui
Plaque lanceur / lance-balle 105.2.1 - 104 (pieds)	44'	44'	44'	44'	44'	48'	48'	48'	54'	54'	54'	60' 6 "	60' 6 "	60' 6 "
Distance entre les buts 104 (pieds)	60'	60'	60'	60'	60'	70'	70'	70'	80'	80'	80'	90'	90'	90'
Vitesse lance-balle 105.2.2 (MPH)	37-39	42-44												
Joueurs minimum requis 105.3.1 (saison)	6	7-9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
Joueurs minimum requis 105.3.1 (tournoi-championnat)	6	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
Durée des parties (manches) 105.5 - 106.1 - 107.1 - 108.1 - 109.1	6	6	6	6	6	6	6	6	7	7	7	7	7	7
Partie réglementaire 105.5 - 106.1 - 107.1 - 108.1 - 109.1	3 ½	3 ½	3 ½	3 ½	3 ½	3 ½	3 ½	3 ½	4 ½	4 ½	4 ½	4 ½	4 ½	4 ½
Avance sur les buts (écart) 105.6.1 - 106.4 - 106.8 - 107.4 - 107.7	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Vol de but 105.6.2 - 106.4 - 106.8 - 107.4 - 107.7	Non	Non	Non	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Chandelle intérieure 105.6.5 - 106.4 - 106.8 - 107.4	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Coup retenu 105.6.6 - 106.4 - 106.8 - 107.4	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
But sur balle 106.7 (Mst B, t-ball)			Non	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
3 ^e prise échappée 106.5 - 106.9 - 107.5 - 107.8	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Feinte irrégulière 106.6 - 106.10 - 107.6 - 107.9			Non	Non	Non	Non	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Vol du marbre 106.4b - 106.8b - 107.4b			Non	Non	Non	Non	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Bras lanceur (permis avant repos) 111.1 (saison)			2 manches (mai et juin) 3 manches (juillet et août)			3 manches (mai et juin) 4 manches (juillet et août)			3 manches	3 manches	3 manches	4 manches	4 manches	4 manches
Bras lanceur (permis avant repos) 111.1 (tournoi-championnat)			35 lancers	35 lancers	35 lancers	40 lancers	40 lancers	40 lancers	45 lancers	45 lancers	45 lancers	50 lancers	50 lancers	50 lancers

SECTION A – DES GÉNÉRALITÉS	9
1 - DES BUTS DE LA RÉGLEMENTATION	9
2 - DU SIGLE	9
3 - DE L'ÉLIGIBILITÉ.....	9
4 - DES ORGANISMES DE RÉGIE.....	9
5 - DE L'INTERPRÉTATION DES RÈGLEMENTS	9
SECTION B – DES DÉFINITIONS	10
6 - DES DÉFINITIONS	10
SECTION C – DES DIVISIONS ET DES CLASSIFICATIONS.....	14
7 - DE L'ÂGE, DES DIVISIONS ET DES CLASSIFICATIONS RECONNUES.....	14
8 - DE LA CLASSIFICATION	14
SECTION D – DE L'ADHÉSION ET DE L'ENREGISTREMENT.....	16
9 - DE L'ADHÉSION DES RÉGIONS, DES LIGUES MAJEURES ET DES LIGUES MINEURES INTERRÉGIONALES	16
9.1 - DEMANDE.....	16
9.2 - DOCUMENTS REQUIS	16
9.3 - COTISATION	16
9.4 - REFUS	16
10 - DE L'ADHÉSION DES ASSOCIATIONS	16
10.1 - DEMANDE.....	16
10.2 - DOCUMENTS REQUIS	16
10.3 - COTISATION	16
10.4 - REFUS	16
11 - DE L'ADHÉSION DES ÉQUIPES AU MAJEUR À UNE LIGUE	16
12 - DE L'ADHÉSION DES ÉQUIPES AU MINEUR.....	16
13 - DE L'ÉQUIPE CHANGEANT DE LIGUE.....	17
15 - D'UNE LIGUE MINEURE INTERRÉGIONALE OU MAJEURE	17
15.1 - CONDITION DE TERRITOIRE.....	17
15.2 - TERRITOIRE DES LIGUES	17
15.3 - TERRITOIRE DES ÉQUIPES.....	17
15.4 - INTERPROVINCES.....	17
17 - DU DROIT TERRITORIAL	17
17.1 - PROCÉDURE GÉNÉRALE	17
17.2 - PROCÉDURES AU MAJEUR	17
17.3 - JOUEUR SUSPENDU.....	17
17.5 - MARAUDAGE.....	17
17.6 - JOUEUR NON ENREGISTRÉ DANS UN CAHIER D'ÉQUIPE L'ANNÉE PRÉCÉDENTE.....	17
18 - DU CAHIER D'ENREGISTREMENT.....	18
18.1 - NOMBRE DE JOUEURS.....	18
18.2 - DATE LIMITE	18
19 - DE L'APPROBATION DU CAHIER D'ENREGISTREMENT	18
19.1 - PERSONNE AUTORISÉE	18
19.2 - PREUVE D'ÂGE	18

19.3 - VÉRIFICATION DE L'ÂGE	18
20 - DE L'ÉLIGIBILITÉ D'UN JOUEUR / MEMBRE	18
20.1 - PRINCIPE	18
20.2 - RESPONSABILITÉ	18
20.3 - CONTESTATION AU MAJEUR ET AU MINEUR INTERRÉGIONAL	18
20.4 - CONTESTATION AU MINEUR	18
20.5 - DÉFAUT DE PAIEMENT	19
20.6 - JOUEUR NE RÉSIDANT PAS AU QUÉBEC	19
22 - D'UN JOUEUR SURCLASSÉ – SOUSCLASSÉ	19
22.1 - PRINCIPE	19
22.2 - SURCLASSEMENT	19
22.3 - RETOUR À SA DIVISION	19
22.4 - DU NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS SURCLASSÉS / SOUSCLASSÉS	19
22.6 - SOUSCLASSEMENT	19
23 - DE LA PARTICIPATION IRRÉGULIÈRE (PROVINCIALE OU INTERPROVINCIALE)	19
23.1 - JOUEUR	19
23.2 - D'UNE ÉQUIPE	19
24 - D'UN ESSAI PROFESSIONNEL	19
25 - DE L'ÉLIGIBILITÉ D'UN ENTRAÎNEUR	20
25.1 - PRINCIPE	20
25.2 - LIMITE DE TEMPS	20
25.3 - PLUSIEURS ÉQUIPES	20
25.4 - DU NOMBRE D'ENTRAÎNEURS POUR UNE PARTIE	20
26 - ACCRÉDITATION OBLIGATOIRE DES ENTRAÎNEURS	20
27 - ACCRÉDITATION OBLIGATOIRE DES ENTRAÎNEURS - JEUX DU QUÉBEC	21
28 - ACCRÉDITATION OBLIGATOIRE DES ENTRAÎNEURS - CHAMPIONNATS CANADIENS	21

SECTION E – DU DOMICILE LÉGAL ET DE LA LIBÉRATION.....22

29 - DU TERRITOIRE	22
29.1 - PRINCIPE	22
29.2 - DES CAS SPÉCIAUX DU DOMICILE LÉGAL	22
30 - DE L'ABSENCE D'UNE DIVISION	22
30.1 - PRINCIPE	22
30.2 - SUSPENSION D'ACTIVITÉS	22
31 - DU DÉMÉNAGEMENT	22
32 - DE LA LIBÉRATION	22
32.1 - DATES LIMITES	22
32.2 - PROCÉDURES AU MAJEUR	22
32.3 - PROCÉDURES AU MINEUR	22
33 - DE LA RÉPONSE À UNE DEMANDE DE LIBÉRATION	22
33.1 - AU MAJEUR	22
33.2 - AU MINEUR	22
33.3 - LIMITES	22
34 - DES CONDITIONS D'APPEL POUR UNE LIBÉRATION	23
34.1 - AU MAJEUR	23
34.2 - AU MINEUR	23
35 - DU NOMBRE DE LIBÉRATIONS EN UNE SAISON	23

SECTION F – DES CHAMPIONNATS PROVINCIAUX ET DES JEUX DU QUÉBEC.....24

36 - DES OBLIGATIONS DE L'ÉQUIPE AU CHAMPIONNAT PROVINCIAL.....	24
37 - DES SUSPENSIONS.....	24
37.1 - JOUEUR INÉLIGIBLE.....	24
37.2 - SUSPENSIONS ANTÉRIEURES.....	24
37.3 - ÉQUIPE DIRIGÉE PAR UN MEMBRE SUSPENDU.....	24
37.4 - SUSPENSION PENDANT LE CHAMPIONNAT ET COMPÉTITIONS PROVINCIALES.....	24
38 - DE LA CONDUITE.....	24
38.1 - RETRAIT OU REFUS.....	24
38.2 - PRÉSENTATIONS PROTOCOLAIRES	24
38.3 - DISCUSSION AVEC LES ARBITRES.....	24
38.4 - ABSENCE AUX CHAMPIONNATS PROVINCIAUX.....	25
39 - DES ÉQUIPEMENTS.....	25
39.1 - PRÉSENCE AUX PARTIES.....	25
39.2 - BALLE.....	25
39.3 - ABRIS DES JOUEURS.....	25
39.4 - PRATIQUE SUR LE TERRAIN.....	25
40 - DE LA PARTIE.....	25
40.1 - PLUIE ET CONDITIONS MÉTÉOROLOGIQUES.....	25
40.2 - RECEVEUR ET VISITEUR.....	25
40.3 - ALIGNEMENT DES JOUEURS.....	25
40.4 - PROTÉT.....	25
40.6 - PARTIES.....	25
40.7 - MANCHES SUPPLÉMENTAIRES.....	26
41 - DE L'ORGANISATION.....	26
41.1 - PRÉPARATION DU CALENDRIER.....	26
41.2 - LE RESPONSABLE.....	26
41.3 - FORMATION DU COMITÉ DE PROTÉT.....	26
41.4 - MARQUEURS ACCRÉDITÉS.....	26
41.5 - ÉLIGIBILITÉ DES PARTICIPANTS.....	26
41.6 - CONDITION DE PARTICIPATION.....	27
41.7 - SANCTION POUR NON-CONFORMITÉ.....	27
41.8 - BRIS D'ÉGALITÉ.....	27

SECTION G – DES TOURNOIS.....29

42 - DE LA DEMANDE DE TOURNOI.....	29
42.1 - JURIDICTION.....	29
42.2 - OCTROI DU TOURNOI.....	29
42.3 - FRAIS.....	29
42.4 - PERMISSION RÉGIONALE.....	29
42.5 - DATE DES TOURNOIS.....	29
42.6 - DURÉE DES TOURNOIS.....	29
43 - DES OBLIGATIONS DU TOURNOI.....	29
43.1 - ARBITRES ET MARQUEURS.....	29
43.2 - NEUTRALITÉ DES ORGANISATEURS.....	29
43.3 - DROITS FONDAMENTAUX.....	29

43.4 - RISTOURNES.....	29
43.6 - MAXIMUM DE PARTIES PAR JOUR.....	29
43.7 - LIMITE D'HEURE.....	29
43.8 - BOURSES.....	29
43.9 - RÉGIONS REQUISES.....	30
43.10 - AMENDES.....	30
43.11 - RÈGLES DE JEU.....	30
43.12 - DÉLAI DE CORRESPONDANCE.....	30
43.13 - NOMBRE D'ÉQUIPES PARTICIPANTES.....	30
43.14 - PARTIES – CLASSES AA, A ET B.....	30
43.15 - MANCHES SUPPLÉMENTAIRES (NON APPLICABLE À L'ATOME B / GRAND CHELEM).....	30
44 - DES OBLIGATIONS DES ÉQUIPES.....	31
44.1 - OBLIGATION GÉNÉRALE.....	31
44.2 - CONDITIONS DE PARTICIPATION.....	31
44.3 - HEURE D'ARRIVÉE.....	31
44.4 - PROTÊT.....	31
44.5 - ENREGISTREMENT.....	31
44.6 - DOCUMENTS REQUIS.....	31
44.7 - CALENDRIER DU TOURNOI.....	31
45 - DES OBLIGATIONS DE LA LIGUE.....	31
45.1 - RÉFECTION DU CALENDRIER.....	31
45.2 - COMMUNICATION DE CAS DISCIPLINAIRE.....	31
46 - DU COMITÉ DE DISCIPLINE ET DE PROTÊT.....	31
48 - PROCÉDURES POUR LES ÉQUIPES PARTICIPANT À UN TOURNOI.....	31
48.1 - INSCRIPTION.....	31
48.2 - RECEVEUR ET VISITEUR.....	31
48.3 - ÉCHAUFFEMENT.....	32
48.4 - FEUILLE D'ALIGNEMENT.....	32
48.5 - MINIMUM DE PARTIES.....	32
48.6 - SURCLASSEMENT DES ÉQUIPES.....	32
48.7 - PLUIE ET CONDITIONS MÉTÉOROLOGIQUES.....	32
48.8 - DU NOMBRE DE TOURNOIS.....	32
48.9 - CONTESTATION D'ÉLIGIBILITÉ.....	32
48.10 - POLITIQUE D'ANNULATION.....	32
48.11 - SANCTION POUR NON-CONFORMITÉ.....	32

SECTION H – DE LA DISCIPLINE33

49 - DE LA PRODUCTION D'UN FAUX PAR UN MEMBRE.....	33
50 - DE LA CONDUITE.....	33
51 - SUSPENSION, EXPULSION ET AUTRES SANCTIONS.....	33
52 - DROIT OU REFUS D'ADMISSION D'UN MEMBRE.....	33
53 - DU RETRAIT OU REFUS DE JOUER.....	33
54 - DU REFUS POUR LES ÉQUIPES DU QUÉBEC.....	33
55 - DES CAS GÉNÉRAUX D'INCONDUITE D'UN MEMBRE.....	33
55.1 - SUSPENSION AUTOMATIQUE.....	33
55.2 - CONDUITE DANGEREUSE.....	33
55.3 - AGRESSEUR OU PROVOCATEUR.....	34

55.4 - TOUCHER	34
55.5 - CONDUITE PRÉJUDICIALE	34
55.6 - ASSAUT	34
55.7 - REFUS DE QUITTER LE TERRAIN	34
55.8 - PARTIES ADDITIONNELLES	34
55.9 - RAPPORT OBLIGATOIRE	34
55.10 - APPLICATION DES SUSPENSIONS AUTOMATIQUES	34
55.11 - EXPULSION ET RETOUR AU JEU	34
55.12 - EXPULSION SUSPENSION ADDITIONNELLE	34
55.13 - JOUEUR INÉLIGIBLE	34
56 - DES PERSONNES SUSPENDUES	35
56.1 - ENTRAÎNEUR	35
56.2 - JOUEUR-ENTRAÎNEUR	35
56.3 - JOUEUR	35
56.4 - CHANGEMENT DE DIVISION OU CLASSE	35
56.5 - HORS DU TERRAIN EN TOUT TEMPS	35
56.6 - SUSPENSION / EXPULSION LORS D'UN CHAMPIONNAT, JEUX DU QUÉBEC ET TOURNOI	35
56.7 - MEMBRE SUSPENDU – ÉVOLUANT À TITRE D'OFFICIEL	35
58 - PARTICIPATION À UNE ACTIVITÉ NON SANCTIONNÉE	35
59 - D'UNE SUSPENSION EN INSTANCE D'APPEL	35

SECTION I – PROCÉDURES D'APPEL.....38

60 - DES APPELS	38
60.1 - PRINCIPE	38
60.2 - DES CONDITIONS GÉNÉRALES DES APPELS	38
60.3 - PALIERS INTERMÉDIAIRES D'APPELS	38
60.4 - TOUS LES POUVOIRS	38
60.5 - PRÉSENCE	38
60.7 - DÉCISION	38
60.8 - DÉLAIS	39
60.9 - DE LA DIFFUSION DE L'INFORMATION	39
60.10 - DE LA RÉINSTALLATION	39

SECTION J – DES RÈGLEMENTS DE FONCTIONNEMENT40

61 - DU PROTÈT	40
61.1 - PRIVILÈGE	40
61.2 - PROCÉDURES	40
61.3 - PREUVES	40
61.4 - MONTANT D'ARGENT	40
62 - DE LA LISTE DE RÉSERVE	40
62.1 - GÉNÉRALITÉS	40
62.2 - MIDGET AAA	40
62.3 - CLASSES A ET B	40
62.4 - DIVISION MIDGET AA	40
62.5 - DIVISION MIDGET	40
62.6 - UTILISATION DES RÉSERVISTES	41
62.7 - MAXIMUM	41

62.8 - ORGANIGRAMME DES POSSIBILITÉS – LISTE DE RÉSERVE	41
63 - ÉCHANGE DE JOUEURS	42
63.1 - JUNIOR ÉLITE	42
63.2 - JUNIOR ET SENIOR	42
SECTION K – DES MODIFICATIONS	42
65 - NOMINATION DU COMITÉ DES RÈGLEMENTS	42
66 - DEMANDE DE PROPOSITIONS DE MODIFICATIONS AUX RÈGLEMENTS DE RÉGIE	42
67 - ÉTUDE DES PROPOSITIONS DE MODIFICATIONS AUX RÈGLEMENTS DE RÉGIE	42
68 - PUBLICATION DES PROPOSITIONS DE MODIFICATIONS	42
69 - CONSULTATION DES MEMBRES	42
70 - VOTE PAR CORRESPONDANCE	42
71 - DATE LIMITE POUR VOTER	42
72 - ADOPTION PAR LE CONSEIL D'ADMINISTRATION	42
73 - RAPPORT À L'ASSEMBLÉE GÉNÉRALE ANNUELLE	42
74 - DU POUVOIR RÉSIDUAIRE	42
SECTION L – BASEBALL FÉMININ	43
7 - DE L'ÂGE, DES DIVISIONS ET DES CLASSIFICATIONS RECONNUES	43
22 - D'UN JOUEUR SURCLASSÉ – SOUSCLASSÉ	43
22.6 - SOUSCLASSEMENT	43
23 - DE LA PARTICIPATION IRRÉGULIÈRE (PROVINCIALE OU INTERPROVINCIALE)	43
23.1 - JOUEUSE	43
41 - DE L'ORGANISATION	43
41.6 - CONDITIONS DE PARTICIPATION	43
44 - DES OBLIGATIONS DES ÉQUIPES	44
44.2 - CONDITION DE PARTICIPATION	44
62 - DE LA LISTE DE RÉSERVE	44
SECTION 100 – DES RÈGLES SPÉCIALES DE JEU	45
101 - DES RÈGLES OFFICIELLES DE JEU	45
102 - DES RÈGLES DU JEU ET RÈGLEMENTS DE LA FÉDÉRATION CANADIENNE DE BASEBALL AMATEUR	45
103 - DES RÈGLES DE JEU POUR TOUTES LES DIVISIONS	45
103.1 - PROTECTION POUR LE FRAPPEUR, COUREUR, PRÉPOSÉ AUX BÂTONS ET ENTRAINEUR DE BUT	45
103.2 - PROTECTION POUR LE RECEVEUR	45
103.3 - UNIFORME	45
103.4 - USAGE DES CRAMpons	45
103.5 - GANT	45
103.6 - BÂTON AUTORISÉ	45
103.7 - BALLES	46
103.8 - INFRACTION AUX ARTICLES 103.1 À 103.7	46
103.9 - CONDITIONS MÉTÉOROLOGIQUES	46
103.10 - CONTACT	46
103.11 - UTILISATION DU COUSSIN DOUBLE	46
103.12 - RETOUR AU JEU	46
103.13 - DIFFÉRENCE DE POINTAGE (FACULTATIF AUX DIVISIONS MAJEURES)	47

103.14 - ÉQUITÉ DE JEU POUR LES DIVISIONS MOUSTIQUE CLASSES AA, A ET B, PEE-WEE CLASSES A ET B, BANTAM CLASSES A ET B, MIDGET CLASSES A ET B.....	47
103.15 - RECTANGLE DU FRAPPEUR (DIVISION MOUSTIQUE À SENIOR).....	47
103.16 - COUREUR DÉSIGNÉ OU DE COURTOISIE.....	48
103.17 - LANCEUR DE DÉCISION.....	48
103.18 - POSITION DES COUSSINS.....	48
103.19 - PLÂTRE.....	48
103.20 - ABRI DU MARQUEUR.....	48
103.21 - VISITE AUX ARBITRES – CLASSE A ET B.....	48
103.22 - FRAPPEUR DÉSIGNÉ.....	48
103.23 - RÈGLE DU 60 SECONDES.....	48
103.24 - FRAPPEURS ATTEINTS À LA TÊTE.....	49
104 - DES DIMENSIONS DE TERRAINS.....	50
104.1 - DIVISION ATOME TIMBITS.....	50
104.2 - DIVISION MOUSTIQUE.....	50
104.3 - DIVISION PEE-WEE.....	50
104.4 - DIVISION BANTAM.....	50
104.5 - DIVISIONS MIDGET, JUNIOR, JUNIOR ÉLITE ET SENIOR.....	50
104.6 - PROTÊT IRRECEVABLE.....	50
105 - DES RÈGLES DU JEU POUR LA DIVISION ATOME TIMBITS.....	50
105.2 - LE TERRAIN ET L'ÉQUIPEMENT.....	50
105.2.1 - RÉGLAGE DU LANCE-BALLES.....	50
105.2.2 - VITESSE DU LANCE-BALLES.....	50
105.2.3 - TERRITOIRE DES FAUSSE-BALLES.....	50
105.2.4 - MONTICULE DU LANCEUR.....	50
105.2.5 - LANCE-BALLES.....	51
105.3 - POSITION À LA DÉFENSIVE.....	51
105.3.1 - JOUEURS.....	51
105.3.2 - LANCEUR.....	51
105.3.3 - RECEVEUR (ATOME A).....	51
105.3.4 - SUBSTITUT ET ROTATION.....	51
105.4 - OFFENSIVE.....	51
105.4.1 - ALIGNEMENT DES FRAPPEURS.....	51
105.4.2 - FIN D'UNE DEMI-MANCHE.....	51
105.4.3 - NOMBRE DE LANCERS.....	52
105.5 - DURÉE DE LA PARTIE.....	52
105.6 - RÈGLES DE JEU.....	52
105.6.1 - AVANCE SUR LES BUTS.....	52
105.6.2 - VOL DE BUT.....	52
105.6.3 - AVANCE DES COUREURS.....	52
105.6.4 - LANCE-BALLES AUTOMATIQUE.....	52
105.6.5 - CHANDELLE INTÉRIEURE.....	52
105.6.6 - COUP RETENU.....	52
106 - DES RÈGLES DU JEU POUR LA DIVISION MOUSTIQUE.....	53
106.1 - DURÉE DES PARTIES.....	53
106.2 - LANCEUR.....	53
106.3 - MONTICULE.....	53
RÈGLES SPÉCIFIQUES MOUSTIQUE CLASSE B.....	54

106.4 - COUREURS SUR LES BUTS, VOL DE BUTS, COUP RETENU ET CHANDELLE INTÉRIEURE....	54
106.5 - FRAPPEUR, TROISIÈME PRISE ÉCHAPPÉE	54
106.6 - FEINTE IRRÉGULIÈRE.....	54
106.7 - BUT SUR BALLE.....	54
RÈGLES SPÉCIFIQUES MOUSTIQUE CLASSE A ET AA	54
106.8 - COUREURS SUR LES BUTS, VOL DE BUTS, COUP RETENU ET CHANDELLE INTÉRIEURE....	54
106.9 - FRAPPEUR, TROISIÈME PRISE ÉCHAPPÉE	54
106.10 - FEINTE IRRÉGULIÈRE.....	54
107 - DES RÈGLES DU JEU POUR LA DIVISION PEE-WEE	54
107.1 - DURÉE DES PARTIES.....	54
107.2 - LANCEUR.....	55
107.3 - MONTICULE	55
RÈGLES SPÉCIFIQUES PEE-WEE CLASSE B	56
107.4 - COUREURS SUR LES BUTS, VOL DE BUTS, COUP RETENU ET CHANDELLE INTÉRIEURE....	56
107.5 - FRAPPEUR, TROISIÈME PRISE ÉCHAPPÉE	56
107.6 - FEINTE IRRÉGULIÈRE.....	56
RÈGLES SPÉCIFIQUES PEE-WEE CLASSE A ET AA.....	56
107.7 - COUREURS SUR LES BUTS ET AVANCE SUR LES BUTS	56
107.8 - FRAPPEUR, TROISIÈME PRISE ÉCHAPPÉE	56
107.9 - FEINTE IRRÉGULIÈRE.....	56
108 - DES RÈGLES DU JEU POUR LA DIVISION BANTAM	56
108.1 - DURÉE DES PARTIES.....	56
108.2 - LANCEUR.....	56
109 - DES RÈGLES DU JEU POUR LA DIVISION MIDGET.....	57
109.1 - DURÉE DES PARTIES.....	57
109.2 - LANCEUR.....	57
110 - DES RÈGLES DU JEU POUR LES DIVISIONS JUNIOR, JUNIOR ÉLITE ET SENIOR	58
110.1 - DURÉE DES PARTIES.....	58
110.2 - LANCEUR.....	58
111 - RÈGLEMENT DU LANCEUR.....	58
111.1 - TABLEAU.....	58
111.2 - PÉNALITÉS - SANCTIONS.....	58

POLITIQUE DE FILTRAGE DES BÉNÉVOLES.....59

EXTRAIT DES RÈGLEMENTS DE SÉCURITÉ.....62

SECTION A – DES GÉNÉRALITÉS

1 - DES BUTS DE LA RÉGLEMENTATION

La présente réglementation a pour but :

- . De reconnaître le droit pour tous les joueurs d'évoluer au baseball selon des normes et des critères précis;
- . De donner un cadre général d'ordre et de discipline pour tous les intervenants québécois du baseball;
- . De permettre l'application d'une législation uniforme dans tout le Québec.

2 - DU SIGLE

Chaque fois que les lettres F.B.A.Q. sont employées dans ces règlements, elles signifient FÉDÉRATION DU BASEBALL AMATEUR DU QUÉBEC INC.

3 - DE L'ÉLIGIBILITÉ

Toute personne ou tout regroupement de personnes prenant part aux activités organisées par la F.B.A.Q. doit en être membre.

4 - DES ORGANISMES DE RÉGIE

Les organismes de régie du baseball reconnus par la F.B.A.Q. sont :

- la Fédération Canadienne de Baseball Amateur;
- les Fédérations ou Associations de chacune des provinces affiliées à la Fédération Canadienne de Baseball Amateur;
- la Fédération Internationale du Baseball Amateur et ses membres affiliés.

5 - DE L'INTERPRÉTATION DES RÈGLEMENTS

Le comité provincial des règlements est l'interprète reconnu des règlements.

Baseball Québec Notre mission :

Mener, harmoniser, développer et promouvoir le baseball au Québec

Mener: Notre capacité à conduire, à inspirer et à influencer des individus et des organisations dans une direction commune rendant le baseball amateur meilleur au Québec

Harmoniser: Notre capacité à offrir à nos membres aux quatre coins de la province un accès à des programmes, des structures, une équité et une qualité de baseball uniforme

Développer: Notre capacité d'innover et d'améliorer les structures du baseball québécois, que ce soit par la mise en place de nouveaux programmes ou la mise à jour de programmes déjà existants

Promouvoir: Notre capacité à parler et faire parler du baseball ainsi qu'à augmenter la notoriété de notre sport dans la province
Baseball Québec veut créer les conditions optimales de réussite pour offrir une expérience positive à tous les intervenants du Baseball de la province

Nos valeurs :

L'équipe

C'est ensemble que nous atteindrons le succès

L'éthique

Nous devons être intègres, offrir un environnement sain, sécuritaire et accueillant et prêcher par l'exemple

Le dépassement

Il nous permet d'aspirer à l'excellence par l'innovation et l'audace

La diversité

Toutes et tous ont droit de jouer au baseball incluant le baseball adapté

La solidarité

Nous devons nous entraider et collaborer afin que toutes nos régions soient fortes et engagées

*Dans ce document, le genre masculin est utilisé dans le but d'alléger le texte.
Il inclut le genre féminin de façon non discriminatoire chaque fois qu'il désigne des personnes.*

SECTION B – DES DÉFINITIONS

6 - DES DÉFINITIONS

ACTIVITÉS

Ensemble ou fraction des programmes approuvés par la F.B.A.Q.

ADHÉSION

Inscription volontaire demandée annuellement par la F.B.A.Q. à un membre individuel ou collectif au moyen d'une formule spécifique et dont le coût est prédéterminé par le conseil d'administration de la F.B.A.Q.

ADMISSIBILITÉ

Qui doit répondre à différents critères et règles spécifiques.

AFFILIATION

Reconnaissance de membres associés.

AGENT LIBRE

Tout joueur qui a obtenu une libération d'une équipe.

AMENDE

Sanction pécuniaire imposée à un membre individuel ou collectif.

APPEL

Recours fait selon des normes précises visant à réviser une décision administrative, technique ou un protêt. On détermine qu'un appelant obtient « gain de cause » à partir du moment où l'appel diminue de quelque façon que ce soit la décision prise par le palier précédent.

APPROBATION

Acceptation donnée par une personne en autorité.

ARBITRE

Personne accréditée annuellement par la F.B.A.Q. ou reconnue exceptionnellement par 2 équipes pour appliquer les règles du jeu lors des parties disputées entre des équipes qui adhèrent à la F.B.A.Q.

ASSAUT

Attaque brutale faite par un membre lors d'une activité sanctionnée.

ASSOCIATION

Une ou des équipes œuvrant à l'intérieur d'un territoire reconnu par la région et œuvrant dans une zone opérationnelle.

BOUSCULER

Pousser, heurter brutalement, pousser en tout sens.

CAHIER D'ENREGISTREMENT ET/OU CERTIFICAT D'ENTRAÎNEUR

Formule d'engagement annuel d'un joueur ou d'un entraîneur envers une équipe et une association.

CHAMPIONNAT PROVINCIAL

Compétition à l'issue de laquelle le vainqueur devient le champion reconnu par la F.B.A.Q. pour une division déterminée.

CLASSIFICATION

Distribution de joueurs ou d'équipes ou de ligues d'une même division selon les normes de qualifications dues à la provenance des joueurs ou à leur répartition.

CONDUITE DANGEREUSE

Action d'avoir une conduite pouvant causer un danger pour soi ou pour autrui. Constitue notamment une conduite dangereuse l'action de lancer ou projeter tout objet menant à une expulsion.

CONTESTATION

Désaccord sur le bien-fondé d'un fait, d'un droit.

COTISATION

Montant souscrit par les membres, déterminé avant le début de la saison, au palier décisionnel chargé de leur administration.

DATE LIMITE

Date à laquelle est fixée l'extinction de quelque chose.

DÉPÔT

Montant qui sert de garantie et qui doit être retourné annuellement.

DIFFAMATION

Allégation orale ou écrite qui porte atteinte, involontairement ou de façon délibérée, à la réputation d'un organisme ou d'une personne vivante ou décédée.

DIRIGEANT

Personne qui occupe un poste reconnu tant administratif que technique.

DIVISION

Groupe de joueurs ayant le même âge.

DOMICILE LÉGAL

Pour tout joueur de 17 ans et moins durant la saison en cours, l'adresse de son domicile, tel que mentionné sur son bulletin scolaire de l'année en cours. L'athlète est présumé domicilié chez le parent ou tuteur avec lequel il passe la majorité de son temps. Si le bulletin scolaire comporte deux lieux de résidences, celui de la région de l'école fréquentée sera retenu.

Note : Une personne a en vertu du Code civil du Québec, un seul domicile et peut avoir plusieurs résidences. Les enfants mineurs sont présumés domiciliés chez leurs tuteurs (article 80 du code civil). Dans le cas où les parents sont séparés, le domicile est situé là où le mineur passe la majorité de son temps.

Pour tout joueur de 18 ans et plus durant la saison en cours, son lieu de résidence où il passe la majorité de son temps.

DROIT TERRITORIAL

Droit pour une équipe ou une association de conserver l'appartenance de joueurs ayant été inscrits dans un cahier d'enregistrement la saison précédente ou résidant sur le territoire qui lui est reconnu.

ÉLIGIBLE

Se dit de toute personne ayant satisfait aux conditions requises pour participer à une activité sanctionnée par la F.B.A.Q.

ENTRAÎNEUR

Toute personne enregistrée annuellement par la F.B.A.Q., assistant l'entraîneur-chef lors des parties sanctionnées par la F.B.A.Q. et chargée du développement de l'aspect technique.

ENTRAÎNEUR-CHEF

Personne enregistrée annuellement par la F.B.A.Q. pour diriger une équipe lors de parties sanctionnées par la F.B.A.Q.

ÉQUIPE

Groupe de joueurs inscrits dans un cahier d'enregistrement de la F.B.A.Q. sous la même appellation.

ÉQUIPE-D'ÉTOILES AU MAJEUR

Groupe de joueurs venant d'équipes différentes d'une même division et d'une même ligue en vue d'une compétition sanctionnée par la F.B.A.Q.

ÉQUIPE-D'ÉTOILES AU MINEUR

Groupe de joueurs venant d'équipes différentes d'une même division et d'une même région en vue des championnats provinciaux.

ÉVÈNEMENT

Activité qui présente une série de parties délimitée dans le temps durant une saison (*Exemple : Championnat, Jeux du Québec, tournoi*).

EXPULSION

Action prise par un arbitre d'empêcher, pour la partie en cours, la participation de tout joueur, entraîneur, entraîneur-chef, dirigeant d'équipe ou d'association. Pour les administrateurs, voir les règlements généraux.

FESTIVAL

Un festival est une rencontre de plusieurs équipes où aucun gagnant ne sera déterminé au terme de l'activité.

FEUILLE DE POINTAGE

Formule approuvée par la F.B.A.Q. qui sert au marqueur officiel pour écrire toutes les actions qui se déroulent durant une partie.

FORFAIT

Se dit d'une partie qui ne peut être jouée parce que l'une des deux équipes ne peut soit commencer ou continuer la partie.

Équipe qui ne peut commencer la partie : Les arbitres déclarent le forfait. Le pointage est de 6 ou 7 à 0 (selon la division) et les statistiques de manches jouées seront comptabilisées.

Équipe qui ne peut continuer la partie : Si l'équipe en avance gagne la partie par forfait, le pointage final et les statistiques de manches jouées et manches lancées demeurent inchangés.

S'il y a égalité ou si l'équipe en arrière au pointage gagne la partie par forfait, on ajoute à cette équipe un point de plus que le total accumulé par l'autre équipe. Les statistiques de manches jouées et manches lancées demeurent inchangées.

GÉRANT-GÉNÉRAL

Personne responsable de l'administration d'une ou plusieurs équipes d'une même association ou ligue.

INFRACTION

Violation de tout règlement ou de toute règle du jeu.

INSCRIPTION

Enregistrement d'une équipe, d'une association ou d'un individu, selon toutes les conditions prescrites, à un événement sanctionné par la F.B.A.Q.

JOUEUR

Toute personne qui joue au baseball et qui satisfait aux conditions d'éligibilité.

JOUEUR ACTIF

Joueur qui prend part **avec son équipe d'origine** à un minimum de cinquante pour cent (50%) des matchs de la saison régulière de la ligue où il évolue et est inscrit aux fins d'éligibilité aux championnats régionaux et provinciaux. À la division Midget, le minimum est de trente-trois pour cent (33%). Lorsque ce pourcentage minimum n'est pas atteint pour des raisons médicales, le joueur devra en faire la preuve par l'entremise d'un certificat médical. Advenant la production d'un tel certificat, le joueur concerné sera alors présumé, aux fins du présent règlement, avoir pris part aux matchs de la saison régulière auxquels il n'a pas participé pour des raisons médicales.

JOUEUR INÉLIGIBLE

Joueur suspendu ou qui ne satisfait pas aux conditions d'éligibilité et dont la participation directe à toute partie entraîne automatiquement sa perte.

JOUEUR INSCRIT

Joueur dont le nom apparaît dans un cahier d'enregistrement approuvé.

JOUEUR PROFESSIONNEL

Tout joueur qui est la propriété d'une organisation professionnelle.

JOUEUR SOUSCLASSÉ

Tout joueur qui évolue dans une division d'âge inférieure à la sienne.

JOUEUR SURCLASSÉ

Tout joueur qui évolue dans une division d'âge supérieure à la sienne.

JOURS OUVRABLES

Jours de la semaine non fériés.

JURIDICTION

Pouvoir conféré à une ligue, à une région, à un comité, à un conseil, dans un cadre précis et restreint.

LANGAGE ABUSIF

Action ou propos répréhensif tenu envers un autre membre visant à atteindre son intégrité. Constitue notamment un langage abusif est le fait d'user de harcèlement, utiliser des propos racistes ou proférer des menaces.

LIBÉRATION

Procédure permettant à un joueur d'évoluer dans une autre association, ligue ou région. Cette libération peut être temporaire (une saison) ou permanente.

Si le joueur obtient une libération temporaire, il doit retourner à son association d'origine à la fin de la saison.

Si le joueur obtient une libération permanente, il appartient de façon définitive à sa nouvelle association.

LIGUE

Regroupement d'un minimum de 3 équipes de même division et de même classe disputant un calendrier commun de 12 parties au minimum.

LISTE DE RÉSERVE

Liste approuvée de joueurs provenant de division ou de classe inférieure.

MAJEUR

Se dit des équipes de divisions Midget AAA, Junior, Junior Élite et Senior.

MARAUDAGE

Sollicitation, négociation ou utilisation d'un joueur qui est protégé par le droit territorial d'une équipe, d'une association, d'une organisation, d'une ligue.

MARQUEUR OFFICIEL

Personne accréditée annuellement par la F.B.A.Q. ou reconnue exceptionnellement par les deux équipes pour remplir une feuille de pointage et assumer les responsabilités prévues à l'article 9.01 des règles du jeu (BCan).

MEMBRE COLLECTIF

Groupe de personnes accréditées annuellement par la F.B.A.Q. pour évoluer au sein d'une équipe œuvrant à l'intérieur d'une ligue.

MEMBRE INDIVIDUEL

Personne accréditée annuellement par la F.B.A.Q. pour remplir une fonction ou reconnue comme bénévole à l'intérieur de tout palier existant dans les structures.

MINEUR

Se dit des équipes de divisions Rallye Cap à Midget inclusivement.

OFFICIER

Membre du conseil d'administration de la corporation ou d'une région.

ORGANIGRAMME

Figuration de la structure d'une association, d'une organisation, d'une ligue, d'un comité.

ORGANISATION

Un regroupement d'associations ou d'équipes dans une ou plusieurs divisions et classes.

PARTICIPATION DIRECTE À UNE PARTIE

L'action d'utiliser un joueur au cours d'une partie à titre de joueur régulier ou joueur substitut.

PARTIE HORS-CONCOURS

Partie disputée en dehors des cadres réguliers d'une activité approuvée par la F.B.A.Q.

PERSONNE EN AUTORITÉ

Personne élue ou déléguée par une ligue, une zone opérationnelle, une région, un comité ou par le conseil d'administration de la F.B.A.Q. pour superviser ou surveiller une activité approuvée.

PLAINTÉ

Droit à un membre de démontrer par écrit, et avec preuve à l'appui, son mécontentement.

PREUVE D'ÂGE

Document officiel émis ou reconnu par l'état attestant l'âge.

PRIORITÉ

Droit de passer le premier.

PROTÊT

Appel de l'interprétation d'une règle du jeu ou d'un règlement.

RÈGLEMENTS

Ensemble de statuts qui définissent la participation des membres individuels ou collectifs à la F.B.A.Q.

RÈGLES DU JEU

Ensemble de conventions qui régissent le déroulement d'une partie de baseball.

RETRAIT D'UNE ÉQUIPE

Action volontaire qui met fin aux activités d'une équipe.

SAISON

Se dit de toutes les activités d'une équipe durant l'année calendrier.

SANCTION

Mesure disciplinaire infligée par une personne en autorité pour l'inobservation d'un règlement.

SUSPENSION

Sanction disciplinaire, peu importe la nature de celle-ci, qui empêche un membre individuel ou collectif de prendre part à toute activité de la F.B.A.Q. Cette sanction doit être servie à la prochaine partie cédulée et jouée (partie d'exhibition exclue) ou partie cédulée remportée par forfait. Un membre sous le coup d'une suspension ne peut prendre part à une partie hors-concours ou à un complément de partie. Cette partie hors-concours ou ce complément de partie ne peut servir à purger une suspension.

TERRAIN

Aire de jeu incluant les abris des joueurs, les enclos de pratique et les estrades.

TERRITOIRE

Espace géographique déterminé et réservé à une équipe, à une association, à une organisation, à une ligue, à une zone opérationnelle, à une région.

TOUCHER

Action ou manière de toucher, de porter les mains sur une personne ou d'entrer en contact avec celle-ci dans le but de l'intimider.

TOURNOI

Compétition approuvée regroupant dans un temps limité des équipes d'une même division et d'une même classe.

ZONE OPÉRATIONNELLE

Territoire proposé annuellement par le conseil d'administration régional et adopté par la commission des présidents, dans le seul but de servir à la classification des joueurs.

SECTION C – DES DIVISIONS ET DES CLASSIFICATIONS

7 - DE L'ÂGE, DES DIVISIONS ET DES CLASSIFICATIONS RECONNUES

DIVISION	CLASSE	ÂGE
RALLYE CAP		4-5-6-7 ans durant l'année calendrier
ATOME Timbits (9U)	A – B – Grand Chelem	8-9 ans durant l'année calendrier
MOUSTIQUE (11U)	AA – A – B	10-11 ans durant l'année calendrier
PEE-WEE (13U)	AA – A – B	12-13 ans durant l'année calendrier
BANTAM (15U)	AA – A – B	14-15 ans durant l'année calendrier
MIDGET AAA (17U)		17 ans et moins durant l'année calendrier
MIDGET (18U)	AA – A – B	16-17 et 18 ans durant l'année calendrier
JUNIOR ÉLITE (22U)		18-19-20-21-22 ans durant l'année calendrier
JUNIOR (22U)	AA – BB	19-20-21-22 ans durant l'année calendrier
SENIOR	AA – BB	23 ans et plus durant l'année calendrier
SENIOR	A	19 ans et plus durant l'année calendrier

Note : À la division Junior BB, on permet l'ajout de 3 joueurs de 23 ans dans la mesure où ces derniers ont évolué au Junior BB la saison précédente.

8 - DE LA CLASSIFICATION

La F.B.A.Q. reconnaît cinq niveaux de jeu :

- L'excellence :
Junior Élite et Sports-Études Midget AAA
- Le majeur :
Junior et Senior classe AA, BB, A : sélection de joueurs provenant de territoires reconnus par la ligue et sanctionnée par la région. Tout joueur doit se rapporter à une équipe de sa région.
- Les divisions Moustique AA, Pee-Wee AA, Bantam AA, Midget AA :

Note : Aux fins de calcul du nombre d'équipes dans une organisation, les équipes féminines ne sont pas prises en compte. Bien que le minimum d'une (1) équipe par organisation AA doit être respecté aux divisions Moustique, Pee-Wee et Bantam, une région comportant plus d'une organisation AA peut déterminer la façon dont les équipes seront réparties parmi les organisations AA.

3.1 Moustique AA :

Un nombre minimum d'équipes Moustique AA est déterminé pour chacune des **organisations AA**, à partir du nombre de joueurs évoluant à la division Moustique la saison précédente, toutes classes confondues. **Chaque organisation AA doit aligner un minimum d'une équipe. Ensuite, une seconde équipe doit être formée lorsqu'on atteint 147 joueurs (15% du membership), une troisième équipe lorsqu'on atteint 413 joueurs (8% du membership) et une quatrième équipe lorsqu'on atteint 677 joueurs (6,5% du membership).**

Note : La base de calcul pour le Moustique AA est de 11 joueurs / équipe.

3.2 Pee-Wee AA :

Un nombre minimum d'équipes Pee-Wee AA est déterminé pour chacune des **organisations AA**, à partir du nombre de joueurs évoluant à la division Pee-Wee la saison précédente, toutes classes confondues. **Chaque organisation AA doit aligner un minimum d'une équipe. Ensuite, une seconde équipe doit être formée lorsqu'on atteint 160 joueurs (15% du membership) et une troisième équipe lorsqu'on atteint 450 joueurs (8% du membership).**

Note : La base de calcul pour le Pee-Wee AA est de 12 joueurs / équipe.

3.3 Bantam AA :

Un nombre minimum d'équipes Bantam AA est déterminé pour chacune des **organisations AA**, à partir du nombre de joueurs évoluant à la division Bantam la saison précédente, toutes classes confondues. **Chaque organisation AA doit aligner un minimum d'une équipe. Ensuite, une seconde équipe doit être formée lorsqu'on atteint 160 joueurs (15% du membership) et une troisième équipe lorsqu'on atteint 450 joueurs (8% du membership).**

Note : La base de calcul pour le Bantam AA est de 12 joueurs / équipe.

3.4 Midget AA :

Un nombre minimum d'équipes Midget AA est déterminé pour chacune des **organisations AA**, à partir du nombre de joueurs évoluant à la division Midget la saison précédente, toutes classes confondues. **Une équipe doit être formée lorsqu'on atteint 36 joueurs (33,30% du membership). Ensuite, une seconde équipe doit être formée lorsqu'on atteint 200 joueurs (12% du membership).**

Note : La base de calcul pour le Midget AA est de 12 joueurs / équipe.

4. Les classes associatives :

4.1 Division Atome Timbits

Un nombre minimum d'équipes de classe A par division est déterminé pour chacune des associations à partir du nombre de joueurs inscrits à la division Atome Timbits / Grand Chelem l'année précédente. Lorsque 24 joueurs sont inscrits, l'association a l'obligation de former une première équipe de classe A :

24 joueurs :	1 équipe A
48 joueurs :	2 équipes A
72 joueurs :	3 équipes A

96 joueurs :	4 équipes A
120 joueurs :	5 équipes A
144 joueurs :	6 équipes A

Note 1 : La base de calcul pour les équipes Atome Timbits est de 10 joueurs par équipe de classe A et de 7 joueurs pour les équipes de classe B / Grand Chelem.

Note 2 : Aux fins de calcul du nombre de joueurs dans une association, les joueuses évoluant au sein d'équipes féminines ne sont pas prises en compte.

Note 3 : Une fois les équipes de classe A formées, l'association doit répartir les autres joueurs vers la classe B, sinon les diriger au programme Grand Chelem.

4.2 Division Moustique - Pee-Wee - Bantam – Midget

Un nombre minimum d'équipes de classe A par division est déterminé pour chacune des associations à partir du nombre d'équipes inscrites l'année précédente :

1 équipe :	1 équipe A
2 équipes :	1 équipe A, 1 équipe B
3 équipes :	1 équipe A, 2 équipes B
4 équipes :	1 équipe A, 3 équipes B
5 équipes :	2 équipes A, 3 équipes B

6 équipes :	2 équipes A, 4 équipes B
7 équipes :	2 équipes A, 5 équipes B
8 équipes :	2 équipes A, 6 équipes B
9 équipes :	3 équipes A, 6 équipes B

Note 1 : Une association peut demander un sousclassement d'équipe vers la classe B à sa région si elle n'aligne qu'une (1) seule équipe dans une division donnée. La décision prise par la région ne peut être portée en appel.

Note 2 : Selon des critères que chacune des régions se donne, elle peut autoriser une équipe sousclassée (article 8.4.2-note 1) à représenter sa région lors d'un championnat provincial de classe B. La décision d'une région ne peut être portée en appel au palier provincial.

Note 3 : Aux fins de calcul du nombre d'équipes dans une association, les équipes féminines ne sont pas prises en compte.

5. L'initiation :

Au mineur, division Rallye Cap et Grand Chelem :

Groupe de participants réuni par une association dans le but d'être initié à la pratique du baseball.

6. Formation des équipes :

Lorsque plus d'une équipe doit être formée dans une division et classe donnée au sein d'une même association ou d'une organisation AA, lesdites équipes doivent obligatoirement être équilibrées afin de favoriser une compétition équitable entre lesdites équipes et de respecter le barème provincial de formation d'équipes.

On permet un écart maximum de 3 joueurs de dernière année d'âge entre les équipes d'une même division/classe au sein d'une même association ou organisation. Aux fins de calcul pour l'écart maximum, les joueuses ne sont pas prises en compte.

SECTION D – DE L'ADHÉSION ET DE L'ENREGISTREMENT

9 - DE L'ADHÉSION DES RÉGIONS, DES LIGUES MAJEURES ET DES LIGUES MINEURES INTERRÉGIONALES

9.1 - DEMANDE

- a) **RÉGION** : toute région doit produire à la F.B.A.Q. une demande d'adhésion avant le 31 octobre. Le territoire des régions est défini par le conseil d'administration de la F.B.A.Q.;
- b) **LIGUE** : tout groupe d'équipes se formant en ligue doit produire chaque année au 1^{er} mars, à la F.B.A.Q., une demande d'adhésion indiquant la division et la classe dans laquelle elle désire jouer et déclarant qu'elle se conforme et adhère aux statuts et règlements de la F.B.A.Q. ainsi qu'à tous les amendements qui peuvent y être apportés.

9.2 - DOCUMENTS REQUIS

Pour qu'une ligue soit acceptée par la F.B.A.Q., les documents requis sont :

- a) la formule d'adhésion de ligue dûment complétée;
- b) les frais d'adhésion de la ligue par chèque certifié ou mandat-poste;
- c) une copie des règlements généraux de la ligue;
- d) une copie des règles spéciales de jeu;
- e) la formule d'adhésion d'association de chaque équipe;
- f) s'il y a lieu, les frais d'adhésion à l'assurance responsabilité des administrateurs et dirigeants.

9.3 - COTISATION

Une ligue n'ayant pas payé sa cotisation pour l'année précédente ou devant un montant quelconque à un palier affilié à la F.B.A.Q. ne peut être membre pour la saison en cours, aussi longtemps qu'elle n'aura pas payé ses dus.

9.4 - REFUS

Toute équipe ou ligue qui ne se conforme pas aux règlements généraux et aux règlements de régie de la F.B.A.Q. peut être refusée pour la saison en cours.

10 - DE L'ADHÉSION DES ASSOCIATIONS

10.1 - DEMANDE

Toute association voulant affilier une ou plusieurs équipes à la F.B.A.Q. doit elle-même être membre de la F.B.A.Q. L'association doit produire à sa région une demande d'adhésion d'association avant le 1^{er} mars (no. d'association).

10.2 - DOCUMENTS REQUIS

Pour qu'une association soit acceptée par la F.B.A.Q., elle doit présenter à la région les documents suivants :

- a) la formule d'adhésion pour une association dûment complétée;
- b) les frais d'adhésion pour une association fixés par la F.B.A.Q.;
- c) s'il y a lieu, les frais d'adhésion à l'assurance responsabilité des administrateurs et dirigeants.

10.3 - COTISATION

Toute association et équipe n'ayant pas payé sa cotisation pour l'année précédente ou devant un montant quelconque à un palier affilié à la F.B.A.Q. ne peut être membre pour l'année en cours, aussi longtemps qu'elle n'a pas payé ses dus.

10.4 - REFUS

Toute équipe ou toute association qui ne se conforme pas aux règlements généraux et aux règlements de régie de la F.B.A.Q. peut être refusée pour la saison en cours.

11 - DE L'ADHÉSION DES ÉQUIPES AU MAJEUR À UNE LIGUE

Pour devenir membre d'une ligue, une équipe doit en faire la demande au bureau de direction de la ligue dans laquelle elle évolue. L'équipe s'engage à se conformer aux règlements généraux et aux règlements de régie de la F.B.A.Q. ainsi qu'à tous les amendements qui peuvent y être apportés. Joindre à cette demande la cotisation d'équipe fixée par la F.B.A.Q.

12 - DE L'ADHÉSION DES ÉQUIPES AU MINEUR

Pour devenir membre de la F.B.A.Q., toute équipe doit en faire la demande au conseil d'administration de la région qui a juridiction sur le territoire où elle évolue.

13 - DE L'ÉQUIPE CHANGEANT DE LIGUE

(Ligue majeure ou mineure interrégionale)

Toute équipe qui veut évoluer dans une autre ligue de même classification peut le faire aux conditions suivantes :

- a) l'équipe doit aviser, par courrier recommandé, la ligue où elle est enregistrée et envoyer une copie au comité provincial des règlements, le tout avant l'assemblée générale annuelle de la ligue où l'équipe a évolué;
- b) pour être valide, la demande de transfert doit être approuvée par le comité provincial des règlements;
- c) si la demande de transfert est effectuée après l'assemblée générale annuelle, l'équipe doit remettre à la ligue qu'elle désire quitter une somme équivalente au montant de la cotisation annuelle, selon les politiques administratives de la ligue. Le comité provincial des règlements peut, selon le cas, annuler l'amende prévue au règlement.

15 - D'UNE LIGUE MINEURE INTERRÉGIONALE OU MAJEURE

15.1 - CONDITION DE TERRITOIRE

Toute équipe de la F.B.A.Q. qui évolue dans une ligue mineure interrégionale doit avoir obtenu une permission écrite de sa région.

15.2 - TERRITOIRE DES LIGUES

Le territoire des ligues majeures et mineures interrégionales est sanctionné par le conseil d'administration de la F.B.A.Q.

15.3 - TERRITOIRE DES ÉQUIPES

Le territoire de chacune des équipes est défini au majeur par la ligue, au mineur interrégional par le conseil d'administration régional, le tout approuvé par le conseil d'administration de la F.B.A.Q.

Au majeur, lorsque plus d'une équipe d'une même division et classe opère dans une même région, un protocole d'entente qui définit le territoire de chacune des équipes doit être instauré entre les équipes. En cas de différend, la ligue verra à légiférer, si besoin.

15.4 - INTERPROVINCES

Aucune équipe de la province de Québec ne peut évoluer dans une ligue impliquant des équipes d'autres provinces sans avoir eu au préalable la permission écrite des organismes de régie provinciaux concernés.

17 - DU DROIT TERRITORIAL

17.1 - PROCÉDURE GÉNÉRALE

Tout joueur inscrit dans un cahier d'enregistrement pour une association continue d'appartenir à cette association tant que celle-ci existe ou continue d'organiser du baseball pour sa division d'âge.

17.2 - PROCÉDURES AU MAJEUR

- a) Toute équipe voulant protéger ses joueurs de l'année précédente doit s'enregistrer à sa ligue avant le 1^{er} mars de la saison en cours;
- b) l'équipe non enregistrée le dernier jour de février perd ses droits et privilèges et ses joueurs deviennent la propriété de la ligue pour une période de 30 jours;
- c) la ligue doit tenir une séance de repêchage avant le 1^{er} avril. Les joueurs ainsi repêchés deviennent la propriété de l'équipe qui les a sélectionnés seulement s'ils continuent d'évoluer dans cette ligue;
- d) s'il advenait qu'une fusion s'opère entre des équipes d'une même région, les joueurs continuent d'appartenir à cette même région aux fins de la liste de protection.

17.3 - JOUEUR SUSPENDU

Tout joueur suspendu pour la ou les saisons subséquentes maintient son appartenance à l'association pour laquelle il évoluait au moment de sa suspension même s'il change de division. Au majeur, si le nom du joueur n'est pas inscrit dans le cahier d'enregistrement, un espace libre doit être disponible pour ledit joueur.

17.5 - MARAUDAGE

Toute association ou organisation trouvée coupable de maraudage ne peut acquérir la propriété de ce joueur. La culpabilité d'une association ou d'une organisation est déterminée par l'instance appropriée. L'individu reconnu coupable d'avoir fait ou fait faire du maraudage se voit infliger une suspension maximale de 3 ans.

17.6 - JOUEUR NON ENREGISTRÉ DANS UN CAHIER D'ÉQUIPE L'ANNÉE PRÉCÉDENTE

N'étant pas inscrit dans un cahier d'enregistrement l'année précédente, le joueur n'a plus d'appartenance à la dernière équipe pour laquelle il a été inscrit. Le joueur doit se présenter à l'association où il a élu domicile légal.

18 - DU CAHIER D'ENREGISTREMENT

18.1 - NOMBRE DE JOUEURS

Le nombre maximum de joueurs pour chaque équipe des divisions Atome Timbits à Bantam est de 20.
Le nombre maximum de joueurs pour chaque équipe de division Midget et majeure est de 25.

18.2 - DATE LIMITE

a) Divisions mineures, classes A et B

Toute équipe peut inscrire de nouveaux joueurs à tout moment, sans toutefois dépasser le maximum permis. Un nouveau joueur se définit comme ne s'étant pas enregistré avec une équipe de Baseball Québec dans l'année en cours. L'ajout de joueurs après le 9 juillet n'a aucune incidence sur les barèmes de formation d'équipe. Après le 9 juillet, il n'y a plus de mouvements de joueurs possibles sur les cahiers d'équipes.

b) Classe AA et divisions majeures

Toute équipe peut inscrire de nouveaux joueurs jusqu'au 9 juillet à minuit, sans toutefois dépasser le maximum permis. Aucun enregistrement, ni de mouvements de joueurs sur les cahiers d'équipes n'est accepté après la date limite.

c) **Dans le cas d'une dissolution d'équipe, le Comité provincial des règlements peut permettre en tout temps la relocalisation des joueurs auprès d'équipes.**

19 - DE L'APPROBATION DU CAHIER D'ENREGISTREMENT

19.1 - PERSONNE AUTORISÉE

Au majeur, les cahiers d'enregistrement de joueurs doivent être approuvés par le responsable de la ligue et validés par le responsable provincial. Au mineur, les cahiers des ligues interrégionales doivent être approuvés par le responsable régional et validés par le responsable provincial. Pour les autres cahiers, le responsable d'association ou de région dans laquelle une équipe évolue procède à l'approbation, le tout validé par le responsable provincial.

19.2 - PREUVE D'ÂGE

Aucune photocopie d'une preuve d'âge (voir définition) n'est acceptée. Le cahier d'enregistrement approuvé de la saison précédente est le seul substitut à une preuve d'âge. Toute infraction à ce règlement rend le joueur inadmissible.

19.3 - VÉRIFICATION DE L'ÂGE

Toute preuve d'âge doit être validée.

Au majeur : par le responsable de la ligue.

Au mineur interrégional : par le responsable de l'enregistrement de la région d'où provient cette équipe.

Au mineur : par le responsable de la région ou son représentant.

20 - DE L'ÉLIGIBILITÉ D'UN JOUEUR / MEMBRE

20.1 - PRINCIPE

Avant de participer à sa première partie, le nom du joueur doit être inscrit dans le cahier d'enregistrement de l'équipe émis par la F.B.A.Q. et être approuvé, lequel doit être retourné au responsable concerné (voir règlement 19.1) avec la preuve d'âge et, s'il y a lieu, la libération. Toute contravention à cette procédure doit être sanctionnée par le palier approprié.

20.2 - RESPONSABILITÉ

Les dirigeants d'une équipe, d'une association ou d'une organisation sont responsables de l'éligibilité d'un joueur.

20.3 - CONTESTATION AU MAJEUR ET AU MINEUR INTERRÉGIONAL

Toute contestation relative au statut d'un joueur doit être faite par écrit, avec preuve à l'appui, à la ligue (majeur) ou au registraire régional (mineur) au moment même de la découverte de l'infraction. Les équipes ou organisations en cause, ainsi que la direction de la ligue, doivent en être avisées simultanément. L'instance appropriée doit donner sa décision dans les 3 jours qui suivent son enquête et la confirmer par écrit dans les 7 jours. Un appel de la décision rendue peut être fait au comité provincial des règlements.

20.4 - CONTESTATION AU MINEUR

Toute contestation relative au statut d'un joueur doit être faite par écrit, avec preuve à l'appui, au registraire régional au moment même de la découverte de l'infraction. Les équipes ou associations en cause, ainsi que la direction de la ligue, doivent en être avisées simultanément. La région doit donner sa décision dans les 3 jours qui suivent son enquête et la confirmer par écrit dans les 7 jours. Un appel de la décision rendue peut être fait au comité provincial des règlements.

20.5 - DÉFAUT DE PAIEMENT

Tout membre qui doit un montant quelconque, uniforme ou équipement à un palier affilié à la F.B.A.Q. peut être suspendu, aussi longtemps qu'il n'aura pas payé ses dus.

20.6 - JOUEUR NE RÉSIDANT PAS AU QUÉBEC

Un joueur résidant à l'extérieur de la province qui désire évoluer au sein de la structure de Baseball Québec doit, au préalable, obtenir de son organisme (Fédération) une lettre l'autorisant à évoluer au Québec. Par la suite, le joueur peut participer aux activités régulières de son équipe. Il ne peut toutefois prendre part aux Jeux du Québec.

22 - D'UN JOUEUR SURCLASSÉ – SOUSCLASSÉ

22.1 - PRINCIPE

Tout joueur peut être surclassé dans la division immédiatement supérieure.

- a) Le surclassement pour la division Junior est permis pour les joueurs de 18 ans seulement.
- b) Aucun surclassement ne peut être accordé pour évoluer à la division Senior.
- c) **Tout joueur surclassé dans une division mineure ne peut évoluer à titre de réserviste pour une équipe de division supérieure.**

22.2 - SURCLASSEMENT

Le surclassement doit être autorisé par le palier régional.

22.3 - RETOUR À SA DIVISION

Tout joueur surclassé qui s'est inscrit pour une équipe de division supérieure à la sienne pour la saison en cours peut retourner pour son équipe de division inférieure sans libération, avant le 9 juillet à minuit. Le nom du joueur doit être inscrit dans le cahier d'enregistrement de sa nouvelle équipe. Il se voit restreint d'être surclassé au cours de la saison pour toute équipe de division supérieure.

22.4 - DU NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS SURCLASSÉS / SOUSCLASSÉS

- a) Une équipe peut inscrire dans son cahier d'enregistrement des joueurs surclassés jusqu'à un maximum de 5 pour une saison.
- b) **Une équipe mixte peut inscrire dans son cahier d'enregistrement des joueurs sousclassés jusqu'à un maximum de 2 pour une saison.**

22.6 - SOUSCLASSEMENT

Le sousclassement d'un joueur peut être permis par le palier provincial, suivant une recommandation régionale. Le joueur sousclassé ne peut s'aligner pour une équipe de classe AA. Le joueur sousclassé ne peut être réserviste pour aucune équipe. Le joueur sousclassé ne peut évoluer à titre de lanceur pour son équipe.

23 - DE LA PARTICIPATION IRRÉGULIÈRE (PROVINCIALE OU INTERPROVINCIALE)

23.1 - JOUEUR

- a) Tout joueur inscrit à la F.B.A.Q. qui apparaît dans plus d'un cahier d'enregistrement d'équipe sans libération est inadmissible. Exception : Pour la division Senior, les joueurs inscrits peuvent évoluer au sein de plus d'une ligue de cette division. Pour la division Senior A, les joueurs inscrits peuvent aussi évoluer, selon leur âge, à la division Junior.
- b) **Tout joueur appartenant à une association et qui quitte celle-ci pour se joindre à une autre association durant la saison sans libération est suspendu de toute activité régie par la F.B.A.Q. Pour réintégrer les activités de la F.B.A.Q., il doit en faire la demande auprès de l'instance appropriée.**

23.2 - D'UNE ÉQUIPE

Toute équipe doit évoluer dans une seule ligue.

24 - D'UN ESSAI PROFESSIONNEL

Pour réintégrer les cadres de la F.B.A.Q., tout joueur qui est la propriété d'une équipe et qui obtient un essai dans une ligue professionnelle ou association professionnelle :

- a) S'il appartient à une équipe Junior Élite, il doit apparaître sur la liste de protection de l'équipe avec laquelle il effectuera son retour au jeu;
- b) S'il appartient à une équipe Junior ou Senior, un espace doit être libre dans le cahier d'enregistrement de l'équipe avec laquelle il effectuera son retour au jeu;
- c) Il doit obtenir son statut de joueur amateur, selon la règle d'éligibilité de Baseball Canada;
- d) Si le retour au jeu de ce joueur s'effectue dans la ou les années subséquentes à la signature du contrat professionnel, il doit retourner à sa dernière équipe (dernier contrat approuvé par la F.B.A.Q.) et si celle-ci n'opère plus, il devient agent libre à l'intérieur de sa ligue.

25 - DE L'ÉLIGIBILITÉ D'UN ENTRAÎNEUR

25.1 - PRINCIPE

Le nom de tout entraîneur doit être inscrit dans le cahier d'enregistrement ou dans le certificat d'entraîneur de l'équipe émis par la F.B.A.Q. pour être admissible à diriger une équipe, avant la première partie où il occupe cette fonction.

25.2 - LIMITE DE TEMPS

Le nom d'un entraîneur peut être inscrit dans un cahier d'enregistrement ou certificat d'entraîneur en tout temps durant la saison.

25.3 - PLUSIEURS ÉQUIPES

Un entraîneur-chef peut diriger **un maximum de 2 équipes, pourvu qu'elles diffèrent de division ou de classe**. Un entraîneur peut être adjoint dans plusieurs équipes, pourvu qu'elles diffèrent de division ou de classe. L'accréditation d'un entraîneur peut servir plus d'une seule équipe, à la condition d'être entraîneur actif pour ces dites équipes.

25.4 - DU NOMBRE D'ENTRAÎNEURS POUR UNE PARTIE

Le nombre d'entraîneurs inscrits sur la feuille d'alignement et présents sur le terrain ne peut excéder quatre (4) personnes lors d'une partie.

26 - ACCRÉDITATION OBLIGATOIRE DES ENTRAÎNEURS

Moustique AA

Titre	Accréditation
Entraîneur-chef	Initiation - Formé
Un (1) entraîneur adjoint	Initiation - Formé
Formation annuelle	Deux (2) entraîneurs par équipe

Pee-Wee AA

Titre	Accréditation
Entraîneur-chef	Régional – Certifié
Un (1) entraîneur adjoint	Régional – Formé
Formation annuelle	Deux (2) entraîneurs par équipe

Bantam AA

Titre	Accréditation
Entraîneur-chef	Provincial – Certifié
Un (1) entraîneur adjoint	Provincial – Formé
Formation annuelle	Deux (2) entraîneurs par équipe

Midget AA

Titre	Accréditation
Entraîneur-chef	Régional – Certifié
Un (1) entraîneur adjoint	Régional – Formé
Formation annuelle	Deux (2) entraîneurs par équipe

Junior AA

Titre	Accréditation
Entraîneur-chef	Régional – Formé
Un (1) entraîneur adjoint	Régional – Formé ou Module lanceur / receveur + stratégies

Junior BB

Titre	Accréditation
Entraîneur-chef	Régional – Formé

Atome A – Moustique A – Pee-Wee A – Bantam A – Midget A

Titre	Accréditation
Entraîneur-chef	Initiation - Formé
Un (1) entraîneur adjoint	Initiation – En formation
Formation annuelle	Un (1) entraîneur par équipe

Moustique B – Pee-Wee B – Bantam B – Midget B

Titre	Accréditation
Un (1) entraîneur / équipe	Initiation - Formé
Baseball Québec recommande qu'un (1) entraîneur par équipe suive une formation annuelle	

Atome B / Grand Chelem

Titre	Accréditation
Un (1) entraîneur / équipe	Initiation – En formation

Rallye Cap

Titre	Accréditation
Responsable associatif	Formation Rallye Cap

Midget AAA

Titre	Accréditation
Entraîneur-chef	Provincial – Certifié + 6 modules Compétition-Développement (*)
Autres entraîneurs adjoints	Provincial – Formé

(*) Les entraîneurs ont 2 ans pour réaliser les 6 modules techniques Compétition-Développement et ce, à partir de l'année de leur nomination dans le réseau Midget AAA.

Junior Élite

Titre	Accréditation
Entraîneur-chef	Provincial – Certifié + 6 modules Compétition-Développement
Autres entraîneurs adjoints	Provincial – Formé

Formation annuelle : 1- Formation d'entraîneur approuvée par Baseball Québec, 2- Convention des entraîneurs, 3- Stage d'entraîneur offert par le PNCE, 4- Stage de formateur d'entraîneur, 5- Donner un stage d'entraîneur durant l'année en cours.

Recommandation :

Baseball Québec recommande aux entraîneurs de suivre une formation annuellement.

Baseball Québec recommande que l'entraîneur-chef de division Senior soit « Régional-Formé ».

Sanction pour la règle 26 :

Les entraîneurs, qui ne possèdent pas l'accréditation conformément à la règle 26 en date du 20 juin annuellement, ne peuvent prendre part à aucune partie de saison régulière, série éliminatoire et compétition provinciale (tournoi – championnat) à partir de cette date, jusqu'à ce que l'accréditation requise soit conforme.

27 - ACCRÉDITATION OBLIGATOIRE DES ENTRAÎNEURS - JEUX DU QUÉBEC**Bantam**

Titre	Accréditation
Entraîneur-chef	Provincial – Certifié
Les entraîneurs adjoints	Provincial – Formé

28 - ACCRÉDITATION OBLIGATOIRE DES ENTRAÎNEURS - CHAMPIONNATS CANADIENS**13U**

Titre	Accréditation
Entraîneur-chef	Régional – Certifié
Les entraîneurs adjoints	Régional – Formé

15U, 16U, 18U et 21U

Titre	Accréditation
Entraîneur-chef	Provincial – Certifié
Les entraîneurs adjoints	Provincial – Formé

Senior

Titre	Accréditation
Tous les entraîneurs	Initiation - Formé

17U

Titre	Accréditation
Entraîneur-chef	Compétition-Développement – Certifié
Les entraîneurs adjoints	Deux (2) entraîneurs Compétition-Développement – Formé Un (1) entraîneur Provincial – Certifié (entraîneur en développement *)

(*) Une province peut identifier un entraîneur comme entraîneur « en développement ». Cet entraîneur peut obtenir ce statut pour une année seulement. Celui-ci doit être certifié comme entraîneur provincial. Si un entraîneur retourne pour une 2^e année à la Coupe Baseball Canada, il devra rencontrer les exigences du niveau compétition-développement.

Jeux du Canada

Titre	Accréditation
Entraîneur-chef	Compétition-Développement – Certifié
Les entraîneurs adjoints	Compétition-Développement – Formé

SECTION E – DU DOMICILE LÉGAL ET DE LA LIBÉRATION

29 - DU TERRITOIRE

29.1 - PRINCIPE

Tout joueur doit évoluer dans les limites de son territoire.

29.2 - DES CAS SPÉCIAUX DU DOMICILE LÉGAL

Le conseil d'administration régional ou le comité provincial des règlements, selon le cas, a le pouvoir décisionnel dans tous les cas spéciaux du domicile légal (divorce, tutelle, séparation non légale, etc.).

30 - DE L'ABSENCE D'UNE DIVISION

30.1 - PRINCIPE

Il peut arriver que des portions de territoire ne puissent organiser une ou des divisions. L'accessibilité au jeu ne doit pas être remise en question pour des raisons administratives, quelles qu'elles soient. Il est de la responsabilité de la région de trouver un palier d'accueil à tout joueur.

30.2 - SUSPENSION D'ACTIVITÉS

Une association qui suspend ses activités dans une ou plusieurs divisions pour plus d'une saison perd les droits sur ses joueurs.

31 - DU DÉMÉNAGEMENT

Lorsqu'un joueur déménage avant le 9 juillet, il peut :

- a) jouer dans son association tant et aussi longtemps qu'il n'arrête pas pour une saison; ou
- b) s'enregistrer auprès de l'association de son nouveau domicile légal, en obtenant au préalable sa libération.
- c) Lorsqu'un joueur de division mineure déménage avant même de s'être enregistré auprès d'une équipe, aucune libération n'est nécessaire.
- d) La prise de possession ou le déménagement doit être effectif au 9 juillet, autrement le joueur sera inéligible à évoluer pour sa nouvelle association.

32 - DE LA LIBÉRATION

32.1 - DATES LIMITES

Aucune libération ne peut être demandée ou accordée avant le 1^{er} février et après le 9 juillet à minuit, de la saison en cours.

32.2 - PROCÉDURES AU MAJEUR

Tout joueur appartenant à une équipe et qui désire obtenir sa libération doit :

- a) faire une demande écrite, par envoi recommandé, au président de son équipe et en faire parvenir une copie au gérant-général ou au commissaire de sa ligue et une autre copie au bureau provincial;
- b) remettre à l'équipe tout l'équipement qu'il a reçu d'elle.
- c) Tout joueur appartenant à une équipe et qui désire obtenir sa libération pour une équipe d'une autre ligue doit obtenir cette libération de la ligue où il évoluait.

32.3 - PROCÉDURES AU MINEUR

Une libération doit être demandée par le père, la mère ou le tuteur du joueur. Tout joueur qui désire l'obtenir doit :

- a) faire une demande écrite, par envoi recommandé, au vice-président régional responsable des libérations et faire parvenir une copie au président de l'association et au bureau provincial;
- b) remettre à l'association tout l'équipement qu'il a reçu d'elle.

33 - DE LA RÉPONSE À UNE DEMANDE DE LIBÉRATION

33.1 - AU MAJEUR

Toute équipe à qui une demande de libération est faite doit répondre, par écrit, de son acceptation ou de son refus au demandeur avec copie au gérant-général ou commissaire de sa ligue et au bureau provincial.

33.2 - AU MINEUR

Toute région à qui une demande de libération est faite doit répondre, par écrit, de son acceptation ou son refus au demandeur avec copie au président de l'association et au bureau provincial.

33.3 - LIMITES

Toute réponse à une demande de libération doit être envoyée dans les 10 jours ouvrables qui suivent la réception de la demande (samedi, dimanche et jours fériés exceptés). L'absence de réponse est interprétée comme une acceptation.

34 - DES CONDITIONS D'APPEL POUR UNE LIBÉRATION

34.1 - AU MAJEUR

a) À LA LIGUE :

Un refus de libération de la part de l'équipe peut faire l'objet d'un appel, par le demandeur, à la ligue dans laquelle son équipe évolue. Il doit faire une demande écrite, par envoi recommandé, au président de sa ligue, et en faire parvenir une copie au gérant-général ou commissaire de sa ligue et une autre au bureau provincial. Voir la section sur les conditions générales d'appel, articles 60.2.

b) AU COMITÉ PROVINCIAL DES RÈGLEMENTS :

Un refus de libération de la part de la ligue peut faire l'objet d'un appel, par le demandeur, au comité provincial des règlements; il doit faire une demande écrite, par envoi recommandé, au comité et en faire parvenir une copie au gérant-général ou commissaire de sa ligue. Voir la section sur les conditions générales d'appel, articles 60.2.

34.2 - AU MINEUR

AU COMITÉ PROVINCIAL DES RÈGLEMENTS :

Un refus de libération de la part de la région peut faire l'objet d'un appel, par le demandeur, au comité provincial des règlements. Il doit en faire la demande écrite, par envoi recommandé, au comité et en faire parvenir une copie au vice-président régional responsable des libérations. Voir la section sur les conditions générales d'appel, articles 60.2.

35 - DU NOMBRE DE LIBÉRATIONS EN UNE SAISON

Un joueur ne peut effectuer qu'une seule demande de libération au cours d'une saison, à moins de circonstance exceptionnelle (dissolution d'équipe, déménagement).

SECTION F – DES CHAMPIONNATS PROVINCIAUX ET DES JEUX DU QUÉBEC

36 - DES OBLIGATIONS DE L'ÉQUIPE AU CHAMPIONNAT PROVINCIAL

ENREGISTREMENT PRÉLIMINAIRE

a) AU MOUSTIQUE AA, PEE-WEE AA et BANTAM AA :

Une équipe d'étoiles doit enregistrer un maximum de 20 joueurs et 4 entraîneurs sur le formulaire d'enregistrement préliminaire et le retourner au bureau provincial 2 semaines avant la tenue du championnat pour la vérification et la validation des joueurs et entraîneurs. Aucun autre joueur ou entraîneur ne peut être inscrit sur la liste officielle remise sur le site du championnat.

b) AU MIDGET AA :

Une région doit soumettre au bureau provincial l'identité de l'équipe qui les représentera le lundi précédant la tenue du championnat.

c) AU MINEUR A et B :

Une région doit soumettre au bureau provincial l'identité de l'équipe qui les représentera le lundi précédant la tenue du championnat.

d) AU JUNIOR et au SENIOR :

Le championnat Junior et Senior se tiendra sur une base volontaire, avec la participation d'équipe originale ou de sélection. Les paramètres de participation seront connus annuellement, à partir des critères établis par les intervenants concernés.

37 - DES SUSPENSIONS

37.1 - JOUEUR INÉLIGIBLE

Tout joueur inéligible qui participe à une partie des championnats est suspendu indéfiniment et l'équipe qui aligne un tel joueur est éliminée.

37.2 - SUSPENSIONS ANTÉRIEURES

a) Toute membre sous le coup d'une suspension ne peut participer aux activités d'un championnat provincial tant et aussi longtemps que la suspension n'est pas servie (complétée).

b) Équipe originale :

Lorsqu'un championnat est constitué d'équipes originales, un membre sous le coup d'une suspension doit purger ses parties de suspension dans le cadre de cet événement.

c) Équipe d'étoiles :

Lorsqu'un championnat est constitué d'équipes d'étoiles, un membre sous le coup d'une suspension de 4 parties ou plus ne peut purger ses parties de suspension dans le cadre de cet événement et ne peut donc prendre part au championnat.

37.3 - ÉQUIPE DIRIGÉE PAR UN MEMBRE SUSPENDU

Toute équipe dirigée par un membre suspendu (entraîneur-chef, entraîneur, joueur, membre du bureau de direction d'une équipe ou d'une ligue) est éliminée.

37.4 - SUSPENSION PENDANT LE CHAMPIONNAT ET COMPÉTITIONS PROVINCIALES

Tout joueur, entraîneur, entraîneur-chef d'une équipe, qui est expulsé d'une partie par l'arbitre est suspendu automatiquement. Sa suspension prend effet à la prochaine partie cédulée et jouée. La personne suspendue ne peut être remplacée et l'équipe est privée d'un joueur ou d'un responsable de l'équipe (entraîneur-chef ou entraîneur) pour la durée de la suspension. Aucune amende n'est acceptée.

38 - DE LA CONDUITE

38.1 - RETRAIT OU REFUS

Tout entraîneur-chef, entraîneur ou responsable d'une région qui retire son équipe ou refuse de jouer la partie, quelle qu'en soit la raison, perd la partie par défaut et son équipe est éliminée du championnat. Les personnes impliquées sont suspendues indéfiniment et le cas est référé au comité provincial des règlements pour étude et sanction.

38.2 - PRÉSENTATIONS PROTOCOLAIRES

Toute équipe doit se conformer aux présentations protocolaires des championnats sur le terrain et suivre les instructions reçues des responsables de la compétition. Les équipes ne respectant pas ces directives sont passibles de suspension et/ou d'amende.

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. Aux championnats de classe A et B, l'article 103.21 s'applique intégralement.

38.4 - ABSENCE AUX CHAMPIONNATS PROVINCIAUX

Toute région qui retire son équipe moins de 30 jours avant le début d'un championnat provincial doit défrayer à Baseball Québec le montant prévu pour chaque joueur / équipe, selon les politiques administratives de la F.B.A.Q. Cette somme couvrira le coût d'inscription de l'équipe de remplacement. Le conseil d'administration provincial se réserve le droit, après enquête, d'imposer d'autres sanctions.

39 - DES ÉQUIPEMENTS

39.1 - PRÉSENCE AUX PARTIES

Pour toutes les divisions, les équipes doivent être présentes au terrain une heure avant la partie.

39.2 - BALLE

Aucun protêt n'est accepté sur la sorte ou la marque de balle utilisée lors des championnats.

39.3 - ABRIS DES JOUEURS

Équipe-receveuse : abri du côté du troisième but.

Équipe-visiteuse : abri du côté du premier but.

39.4 - PRATIQUE SUR LE TERRAIN

Chaque partie débute à l'heure indiquée sur le calendrier. Cependant, chaque équipe a droit à 10 minutes de pratique sur le terrain. Voir exemple ci-dessous.

Équipe-receveuse : 10 minutes Équipe-visiteuse : 10 minutes

Entretien du terrain : 5 minutes Réunion avec les arbitres au marbre : 5 minutes avant la partie

Note : Cette façon d'agir peut être changée si le temps ou les conditions météorologiques perturbent l'horaire des parties. Pour toute utilisation de terrain précédant une partie prévue, une permission doit être obtenue du responsable du championnat.

40 - DE LA PARTIE

40.1 - PLUIE ET CONDITIONS MÉTÉOROLOGIQUES

- En cas de pluie ou des conditions météorologiques, la partie est suspendue par le superviseur de la compétition. Elle doit se poursuivre au moment déterminé par le superviseur de la compétition.
- Toutes les parties sont à finir.

40.2 - RECEVEUR ET VISITEUR

a) Tournoi à la ronde :

La position des équipes pour toute la ronde préliminaire est déterminée à l'avance lors de la confection du calendrier, en fonction du classement à ce championnat la saison précédente. En demi-finale, les équipes plus hautes au classement, selon le bris d'égalité, seront « receveur ». Pour les parties impliquant une médaille, il y aura un tirage au sort.

b) Fausse double élimination :

La position des équipes pour leur première partie est déterminée à l'avance lors de la confection du calendrier, en fonction du classement à ce championnat la saison précédente. Ensuite, lors d'une partie gagnant vs perdant, l'équipe gagnante sera « receveur ». Autrement, il y aura un tirage au sort.

40.3 - ALIGNEMENT DES JOUEURS

Les responsables des 2 équipes doivent remettre au marqueur officiel de la partie, la feuille d'alignement dûment remplie : (numéro d'uniforme, nom et prénom complets et la position des joueurs débutants, ainsi que tous les substituts de cette partie) 30 minutes avant l'heure prévue de chacune des parties.

Note : Si 2 ou plusieurs joueurs possèdent le même numéro sur leur uniforme, le responsable de l'équipe doit inscrire à la suite du nom, sur la feuille d'alignement, le nom de l'équipe originale dudit joueur.

40.4 - PROTÉT

Tout avis de protêt doit être donné à l'arbitre au moment de l'infraction, avant que le jeu ne reprenne. Tout protêt doit être accompagné d'un montant de 100 \$ comptant. La partie est suspendue et le comité de protêt se réunit immédiatement pour étudier le protêt. La réponse est définitive et sans appel. La partie se continue immédiatement après qu'une décision ait été rendue. Si l'équipe a gain de cause, le montant du protêt lui sera remis.

40.6 - PARTIES

a) Durée des parties (classes A et B) :

Divisions Atome Timbits, 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.

Divisions 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.

- b) **Partie règlementaire (classes A et B) :**
 Une partie devient règlementaire lorsqu'elle atteint, à la première échéance, soit les conditions décrites aux articles relatifs à la durée des parties de division Atome Timbits à Midget, ou soit lorsqu'une dernière manche est annoncée. S'il y a égalité au terme du temps alloué, la partie doit se poursuivre et toutes les manches subséquentes sont ouvertes. 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. À partir des demi-finales, les parties sont à finir, sans limite de temps.
- c) **Différence de pointage :**
- i) **Division Atome Timbits à Pee-Wee :**
 La règle de « différence de pointage » de dix (10) points s'applique après la 4^e manche ou 3 manches et demi si l'équipe locale est en avance.
 - ii) **Division Bantam à Senior :**
 La règle de « différence de pointage » de dix (10) points s'applique après la 5^e 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.

40.7 - MANCHES SUPPLÉMENTAIRES

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 subséquentes nécessaire) avec un coureur aux 1^{er} et 2^e but et aucun retrait (voir l'exemple qui suit pour confirmer qui est au 1^{er} et 2^e but).
- b) L'ordre des frappeurs pour la première manche supplémentaire ou toute autre manche subséquentes sera déterminé selon la fin de la manche précédente (voir l'exemple qui suit pour confirmer qui est au bâton).
Exemple : Le 6^e frappeur a obtenu la dernière présence au bâton à la fin de la dernière manche réglementaire. La manche supplémentaire débutera alors avec le 7^e frappeur au bâton, le 5^e frappeur au 2^e but et le 6^e frappeur au 1^{er} 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 du championnat à l'exception des parties de demi-finales et finales où la procédure traditionnelle demeure en vigueur.

41 - DE L'ORGANISATION

41.1 - PRÉPARATION DU CALENDRIER

Le calendrier des parties des championnats est préparé par la F.B.A.Q. Ce calendrier peut être changé en cas de pluie ou autres circonstances pouvant apporter du retard aux championnats. Dans un tournoi à la ronde, les sections sont en fonction du classement à ce championnat la saison précédente.

41.2 - LE RESPONSABLE

Le **superviseur** de Baseball Québec agit comme délégué officiel de la F.B.A.Q. et est la seule personne autorisée à transiger et discuter avec les responsables des différentes équipes sur tout changement dans le déroulement de la compétition et à rendre toute décision disciplinaire qu'il juge opportune.

41.3 - FORMATION DU COMITÉ DE PROTÉT

Un minimum de 3 des personnes suivantes doivent siéger pour discuter d'un protét :

- le superviseur du championnat;
- un responsable des ligues participantes au majeur;
- un membre délégué du comité organisateur;
- un membre délégué de la région hôte;
- le superviseur d'arbitres du championnat;
- un employé ou officier de la F.B.A.Q.;
- le responsable de l'enregistrement de la compétition.

41.4 - MARQUEURS ACCRÉDITÉS

Lors des championnats, le comité organisateur doit s'assurer que des marqueurs accrédités soient en devoir pour chacune des parties.

41.5 - ÉLIGIBILITÉ DES PARTICIPANTS

- a) Lors des championnats provinciaux, tous les participants peuvent être soumis à une vérification d'éligibilité. Chaque équipe doit fournir, sur demande du responsable du championnat, une preuve d'âge pour chacun des joueurs qui participe directement à une partie. À défaut de présenter les pièces demandées, le faufit est automatiquement suspendu pour la durée du championnat.
- b) Un joueur qui désire participer à un championnat provincial donnant accès à un championnat canadien doit se conformer à la règle d'éligibilité de Baseball Canada.

41.6 - CONDITION DE PARTICIPATION

a) **Championnat Moustique AA, Pee-Wee AA et Bantam AA :**

Une heure avant la première partie cédulée d'un championnat, chaque équipe doit identifier sur la liste officielle les joueurs prenant part au championnat à partir des noms approuvés sur le formulaire d'enregistrement préliminaire. Le maximum est de 15 joueurs. Les joueurs sélectionnés doivent apparaître dans un cahier d'enregistrement de la division du championnat. Tout retard peut entraîner la disqualification de l'équipe.

b) **Championnat Midget AA :**

Seule une équipe originale peut participer à ce championnat. Cependant, il lui est permis d'aligner des joueurs évoluant à titre de réserviste.

c) **Championnat A :**

Seule une équipe originale peut participer à ce championnat. Cependant, il lui est permis d'aligner des joueurs évoluant à titre de réserviste.

À partir du membership de la saison précédente, les 4 plus petites régions en nombre de joueurs par division peuvent aligner une équipe d'étoiles à ce championnat. Aux divisions Moustique, Pee-Wee ou Bantam, les régions avec le 3^e et 4^e plus petit nombre de joueurs peuvent aligner une équipe d'étoiles strictement dans la mesure où une première sélection de joueurs prend part au championnat Moustique AA, Pee-Wee AA ou Bantam AA.

Note : Un même joueur ne peut prendre part à un championnat AA et A avec une équipe d'étoiles.

d) **Championnat B :**

Seule une équipe originale peut participer à ce championnat. Cependant, il lui est permis d'aligner des joueurs évoluant à titre de réserviste.

À partir du membership de la saison précédente, les 2 plus petites régions en nombre de joueurs par division peuvent aligner une équipe d'étoiles à ce championnat strictement dans la mesure où une première sélection de joueurs prend part aux championnats A.

Note : Un même joueur ne peut prendre part à un championnat A et B avec une équipe d'étoiles.

41.7 - SANCTION POUR NON-CONFORMITÉ

a) Une organisation/région doit voir au respect des articles 8.3 et 8.6. À défaut de quoi, cette organisation/région et les joueurs qui la composent ne pourront prendre part à un championnat provincial/Jeux du Québec dans la division fautive. De plus, toutes les équipes de classe A et B comprises dans l'organisation AA ne pourront prendre part à un championnat provincial dans la division fautive.

b) Une association doit voir au respect des articles 8.4 et 8.6. À défaut de quoi, cette association et les joueurs qui la composent ne pourront prendre part à un championnat provincial dans la division fautive.

41.8 - BRIS D'ÉGALITÉ

Étape A :

Dans un cas d'égalité entre les équipes d'une même section, le rang de l'équipe dans la section sera décidé selon les priorités suivantes :

1- L'équipe avec la meilleure fiche victoires - défaites dans la (les) partie(s) entre ou parmi les équipes à égalité sera placée plus haut dans le rang.

* À l'étape B et C, on tiendra compte de toutes les parties disputées dans la ronde préliminaire.

2- Si l'égalité persiste, la position des équipes sera dictée par la proportion du nombre de points accordés par rapport aux manches défensives pour les parties entre ou parmi les équipes originales qui sont à égalité.

* À l'étape B et C, on tiendra compte de toutes les parties disputées dans la ronde préliminaire.

3- Si l'égalité persiste, la position des équipes sera dictée par la proportion du nombre de points marqués par rapport aux manches offensives pour les parties entre ou parmi les équipes originales qui sont à égalité.

* À l'étape B et C, on tiendra compte de toutes les parties disputées dans la ronde préliminaire.

Note: Lors du calcul du nombre de manches offensives et défensives qui sont crédités à chaque équipe selon les priorités (2) et (3), les manches sont calculées selon une base fractionnaire.

4) Si l'égalité persiste, la position des équipes sera dictée selon l'équipe qui a cumulé le plus grand nombre de manches avec l'avance au pointage :

Un point est accordé à la fin de chaque manche complète à l'équipe qui avait les devants dans la partie, et ce, pour les parties entre ou parmi les équipes originales qui sont à égalité.

* À l'étape B et C, on tiendra compte de toutes les parties disputées dans la ronde préliminaire

Note 1: Lors d'une égalité multiple résolue en partie seulement, le restant des égalités sera résolu en continuant avec les priorités jusqu'à ce que les 4 priorités soient épuisées. À ce moment seulement les autres équipes retourneront à la priorité No. 1 et repasseront à travers l'ordre.

Note 2: Lors d'un "mercy rule" l'équipe gagnante aura le crédit de 6 ou 7 manches (selon la division) défensives alors que l'équipe perdante aura le crédit pour le nombre de manches jouées.

Note 3 : Aux fins de la formule de bris d'égalité lors des manches supplémentaires, seulement les points marqués/alloués dans les manches régulières seront comptabilisés dans le ratio de points. N'utilisez pas les statistiques comptabilisées dans les manches supplémentaires aux fins du bris d'égalité.

Note 4 : Si une ou plusieurs parties ne sont pas disputées dans une section et résulte d'un forfait, ces parties ne seront pas tenues en compte aux fins du « Meilleur deuxième ».

Étape B- (Meilleur deuxième) Suite à l'étape A, le classement aura déterminé les positions de chaque équipe dans leur section respective. Les trois équipes ayant terminées au deuxième rang dans leur section respective passeront par le même bris d'égalité (étape A) afin de déterminer le « Meilleur deuxième ».

Étape C- Les positions 1 à 3 seront également définies selon le bris d'égalité prévu à l'étape A.
Exemples :

Québec (QC), Rive-Sud (RS) et Côte-Nord (CN) sont tous à égalité après le tournoi à la ronde.

- **Priorité 1:**
QC défait RS par 6 - 3, CN défait QC par 6 - 4, RS défait CN par 10 - 8
Aucune solution à l'égalité, passez à la priorité #2.
- **Priorité 2:**
QC : 9 points accordés en 14 manches (9/14)= .643
RS : 14 points accordés en 14 manches (14/14)=1.000
CN : 14 points accordés en 14 manches (14/14) = 1.000
QC est établi au 1er rang, mais RS et CN restent à égalité et doivent aller à la prochaine priorité.
- **Priorité #3:**
RS : 13 points marqués en 14 manches (13/14)= .929
CN : 14 points marqués en 14 manches (14/14)=1.000
Côte-Nord se retrouve au 2e rang

Exemples de scénarios de manches fractionnées:

#1 : Si l'équipe locale gagne la partie à la fin de la 7e manche en comptant 1 point sans aucun retrait, le résultat de la manche sera :

Équipe visiteuse : 7 manches offensives et 6 manches défensives

Équipe locale : 6 manches offensives et 7 manches défensives

#2 : Si l'équipe locale remporte la partie à la fin de la 7e manche en marquant 1 point avec 1 retrait, le résultat de la manche sera:

Équipe visiteuse : 7 manches offensives et 6 1/3 manches défensives

Équipe locale : 6 1/3 manches offensives et 7 manches défensives

#3 : La même application de la règle est employée dans une situation où la partie se termine avec une différence de points (mercy rule). Si l'équipe locale gagne la partie par une différence de points après 2 retraits à la fin de la 5e manche, le résultat de la manche sera :

Équipe visiteuse : 5 manches offensives et 4 2/3 manches offensives

Équipe locale : 4 2/3 manches offensives, 7 manches défensives.

SECTION G – DES TOURNOIS

42 - DE LA DEMANDE DE TOURNOI

42.1 - JURIDICTION

Toute association qui désire présenter un tournoi sur le territoire de la F.B.A.Q. doit en faire la demande au bureau provincial de la F.B.A.Q. avant le 1^{er} mars. Pour un tournoi régional, chaque région peut établir ses règles de procédure pourvu qu'elles ne viennent pas en contradiction avec les articles du présent règlement.

42.2 - OCTROI DU TOURNOI

Une réponse à toute demande de tournoi doit être faite avant le 15 mars.

42.3 - FRAIS

La F.B.A.Q. a pleine autorité pour imposer des frais de sanction et un dépôt de garantie pour tout tournoi. Ces montants sont votés annuellement par le conseil d'administration de la F.B.A.Q.

42.4 - PERMISSION RÉGIONALE

Toute organisation doit obtenir la permission écrite du conseil d'administration de la région pour faire une demande de sanction de tournoi provincial. Tout refus de la région empêche la sanction du tournoi.

42.5 - DATE DES TOURNOIS

Un tournoi doit être terminé au 31 juillet. Pour des raisons jugées majeures (conditions météorologiques), un tournoi peut dépasser la date permise, et il a 2 jours pour réaliser la fin de ses activités.

42.6 - DURÉE DES TOURNOIS

Un tournoi doit se tenir sur une période maximale de 7 jours (une seule fin de semaine). Chaque division et chaque classe sont considérées comme un tournoi.

43 - DES OBLIGATIONS DU TOURNOI

43.1 - ARBITRES ET MARQUEURS

Toutes les parties d'un tournoi sanctionné doivent être officiees par des arbitres et marqueurs accrédités par la F.B.A.Q.

43.2 - NEUTRALITÉ DES ORGANISATEURS

Tout organisateur de tournoi sanctionné par la F.B.A.Q. doit s'abstenir de gérer une équipe ou d'officier des rencontres à son tournoi.

43.3 - DROITS FONDAMENTAUX

Aucun règlement de tournoi ou de terrain ne peut priver une équipe d'un droit fondamental qui lui est reconnu par la réglementation générale de la F.B.A.Q. (*EXEMPLE : droit de protét*).

43.4 - RISTOURNES

Le montant des ristournes doit être retourné au bureau provincial de Baseball Québec dans les 10 jours qui suivent la fin d'un tournoi. Après cette échéance, une amende est imposée. Amende - perte du dépôt de garantie ou le montant équivalent.

43.6 - MAXIMUM DE PARTIES PAR JOUR

La direction du tournoi ne peut céduer une équipe pour plus de 2 parties par jour, avec un minimum d'une (1) heure de repos entre la fin de la 1^{ère} partie et le début de la 2^e partie.

Note : Si une 3^e partie doit se jouer, cette partie demeure à la discrétion de la direction du tournoi.

43.7 - LIMITE D'HEURE

- Aucune partie ne peut débuter avant ou après ces heures :
Pee-Wee et inférieur : 8h 30 et 21h 30 - Bantam et supérieur : 8h 30 et 22h 00
- Lors de la confection de l'horaire des parties, un minimum de temps doit être alloué pour la tenue de chaque partie : Atome Timbits, Moustique et Pee-Wee : 2h - Bantam et supérieur : 2h 30
- 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.

43.8 - BOURSES

- Bourses au mineur : Aucune bourse n'est autorisée.
- Bourses au majeur : Toute forme de bourse est permise. Toutefois, l'excédent du coût maximum chargé aux équipes participantes selon la grille tarifaire de Baseball Québec doit obligatoirement se retrouver intégralement parmi les bourses. Lorsqu'une bourse est attribuée, le tirage au sort des équipes doit se faire en présence d'un officier de la F.B.A.Q.

S'il y a un non-respect de cette règle, la pénalité est la perte du dépôt de garantie ou le montant équivalent.

43.9 - RÉGIONS REQUISES

- a) Provincial : Le nombre minimum de régions requises par classe sanctionnée pour un tournoi provincial est de 2 régions;
- b) National : Le nombre minimum de régions requises par classe sanctionnée pour un tournoi national est de 4 plus une équipe de l'extérieur du Québec affiliée à la F.C.B.A.

43.10 - AMENDES

Tout tournoi qui manque à un ou l'autre des règlements de tournoi est passible d'une amende de cinquante dollars (50 \$), jusqu'à concurrence du dépôt de garantie.

43.11 - RÈGLES DE JEU

Aucune modification des règles de jeu reconnues par Baseball Québec ne peut être acceptée.

43.12 - DÉLAI DE CORRESPONDANCE

Toute réponse concernant l'acceptation ou le refus d'une équipe à participer à un tournoi doit se faire par écrit au plus tard 10 jours suivant la réception de l'inscription. De plus, le calendrier original doit être expédié aux équipes participantes 15 jours avant le début du tournoi, avec copie conforme au bureau provincial.

43.13 - NOMBRE D'ÉQUIPES PARTICIPANTES

La direction d'un tournoi ne peut accepter des inscriptions d'équipes excédentaires au nombre d'équipes préalablement inscrites dans le formulaire de demande de tournoi sans obtenir une permission de la F.B.A.Q.

43.14 - PARTIES – CLASSES AA, A ET B

- a) Durée des parties :

Divisions Atome Timbits, 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 (sauf à l'Atome B / Grand Chelem où l'article 105.4.2 s'applique). La partie est terminée après cette manche.

Divisions 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. Au Midget AA, il n'y a pas de limite de temps.

- b) 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 Atome Timbits à Midget, ou soit lorsqu'une dernière manche est annoncée. S'il y a égalité au terme du temps alloué, la partie doit se poursuivre et toutes les manches subséquentes sont ouvertes. 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.

À partir des demi-finales, les parties sont à finir, sans limite de temps.

- c) Différence de pointage :

- i) Division Atome Timbits à Pee-Wee :

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

- ii) Division Bantam à Senior :

La règle de « différence de pointage » de dix (10) points s'applique après la 5^e 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.

43.15 - MANCHES SUPPLÉMENTAIRES (NON APPLICABLE À L'ATOME B / GRAND CHELEM)

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 débuttera la manche supplémentaire (et toute autre manche subséquente nécessaire) avec un coureur aux 1^{er} et 2^e but et aucun retrait (voir l'exemple qui suit pour confirmer qui est au 1^{er} et 2^e 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 6^e frappeur a obtenu la dernière présence au bâton à la fin de la dernière manche réglementaire. La manche supplémentaire débuttera alors avec le 7^e frappeur au bâton, le 5^e frappeur au 2^e but et le 6^e frappeur au 1^{er} 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 du tournoi à l'exception des parties de demi-finales et finales où la procédure traditionnelle demeure en vigueur.

44 - DES OBLIGATIONS DES ÉQUIPES

44.1 - OBLIGATION GÉNÉRALE

Toute équipe de la F.B.A.Q. peut prendre part à un tournoi dans la mesure où ce dernier est sanctionné par la F.B.A.Q.

Si une équipe prend part à un tournoi à l'extérieur du Québec, elle devra en informer la F.B.A.Q.

44.2 - CONDITIONS DE PARTICIPATION

- Seule une équipe originale peut participer à un tournoi. Cependant, il lui est permis d'aligner des joueurs à titre de réserviste.
- Les régions **qui n'ont pas d'équipes de classe AA dans une division donnée** peuvent aligner une équipe d'étoiles **dans cette division** afin de prendre part à un tournoi mineur de classe AA.

44.3 - HEURE D'ARRIVÉE

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

44.4 - PROTÊT

Tout avis de protêt doit être donné à l'arbitre au moment de l'infraction, avant que le jeu ne reprenne. **Tout protêt doit être accompagné d'un montant de 100 \$ comptant.** La partie est suspendue et le comité de protêt se réunit immédiatement pour étudier le protêt. La réponse est définitive et sans appel. La partie se continue immédiatement après qu'une décision ait été rendue. Si l'équipe a gain de cause, le montant du protêt lui sera remis.

44.5 - ENREGISTREMENT

Chaque équipe doit remettre à la direction du tournoi (bureau du responsable de l'enregistrement) les documents requis au moins une heure avant sa première partie. La formule d'enregistrement à un tournoi ne peut être modifiée d'aucune façon une fois remise à la direction du tournoi.

44.6 - DOCUMENTS REQUIS

Chaque équipe doit présenter ses documents dûment remplis et approuvés. Documents requis :

- formule d'autorisation de participation à un tournoi;
- cahier d'enregistrement de l'équipe;
- calendrier des parties de la ligue;
- l'équipe qui utilise des réservistes doit fournir une photocopie du cahier d'enregistrement d'où provient le joueur.

Note : Il est de la responsabilité de chaque équipe de faire approuver, et ce, de façon individuelle, chaque joueur du cahier d'enregistrement si cette équipe se présente à un tournoi avant le 9 juillet, date limite pour approuver ces documents.

44.7 - CALENDRIER DU TOURNOI

Chaque équipe doit en tout temps suivre les calendriers préparés par la direction du tournoi.

45 - DES OBLIGATIONS DE LA LIGUE

45.1 - RÉFECTION DU CALENDRIER

La ligue qui autorise une équipe à participer à un tournoi sanctionné s'engage à modifier le calendrier des parties régulières ou des éliminatoires.

45.2 - COMMUNICATION DE CAS DISCIPLINAIRE

Toute équipe doit, sur demande, faire connaître au comité organisateur de tournoi la ou les suspensions imposées à l'un ou l'autre des participants.

46 - DU COMITÉ DE DISCIPLINE ET DE PROTÊT

Chaque tournoi dûment accrédité doit avoir en tout temps un comité de discipline et de protêt pour étudier immédiatement toutes les situations qui se présentent.

48 - PROCÉDURES POUR LES ÉQUIPES PARTICIPANT À UN TOURNOI

48.1 - INSCRIPTION

Chaque équipe doit s'inscrire avant la date prévue par le comité organisateur.

48.2 - RECEVEUR ET VISITEUR

- Tournoi à la ronde :

On détermine l'équipe-receveuse (abri du côté du 3^e but) et l'équipe-visiteuse (abri du côté du 1^{er} but) par un tirage au sort 30 minutes avant l'heure prévue de chacune des parties. En demi-finale, les équipes plus hautes au classement, selon le bris d'égalité, seront « receveur ». Pour les parties impliquant une médaille, il y aura un tirage au sort.

b) Fausse double élimination :

On détermine l'équipe-receveuse (abri du côté du 3^e but) et l'équipe-visiteuse (abri du côté du 1^{er} but) par un tirage au sort 30 minutes avant l'heure prévue de chacune des parties. Ensuite, lors d'une partie gagnant vs perdant, l'équipe gagnante sera « receveur ». Autrement, il y aura un tirage au sort.

48.3 - ÉCHAUFFEMENT

Un échauffement de 5 minutes minimum est accordé à chaque équipe avant chaque partie (champ intérieur seulement), à un endroit déterminé par le tournoi.

48.4 - FEUILLE D'ALIGNEMENT

La feuille d'alignement de chaque équipe doit être disponible en 3 copies, 30 minutes avant la partie.

48.5 - MINIMUM DE PARTIES

Toutes les équipes sont assurées de jouer un minimum de 2 parties.

48.6 - SURCLASSEMENT DES ÉQUIPES

Le surclassement des équipes à un tournoi est permis. L'équipe doit toutefois s'enregistrer dans un tournoi de sa division d'âge.

Exemple : Une équipe Pee-Wee B peut se surclasser dans un tournoi Pee-Wee A, mais ne peut être surclassée dans un tournoi de division Bantam.

48.7 - PLUIE ET CONDITIONS MÉTÉOROLOGIQUES

a) Lorsqu'une partie n'est pas réglementaire, la partie est suspendue par le responsable du tournoi. Elle doit se poursuivre au moment déterminé par le responsable du tournoi.

b) Pour une partie réglementaire, le responsable du tournoi 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 du tournoi), la partie est considérée comme terminée. L'équipe en avance au dernier moment où les équipes se sont présentés 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).

48.8 - DU NOMBRE DE TOURNOIS

Les équipes de classe AA et A peuvent prendre part à un maximum de 3 tournois sanctionnés par Baseball Québec.

Les équipes de classe B peuvent prendre part à un maximum de 2 tournois sanctionnés par Baseball Québec.

48.9 - CONTESTATION D'ÉLIGIBILITÉ

Sur dépôt d'un protêt, le comité organisateur a la responsabilité de vérifier l'éligibilité d'un joueur.

48.10 - POLITIQUE D'ANNULATION

a) Si une équipe se retire d'un tournoi à 21 jours ou moins de la date de début de celui-ci, aucun remboursement ne lui sera accordé;

b) Si une équipe se retire d'un tournoi à plus de 21 jours de la date de début de celui-ci, elle ne sera pas remboursée à moins que le tournoi puisse la remplacer. Dans un tel cas, un remboursement des frais d'inscription sera fait, moins des frais d'administration de 15%;

c) Si un tournoi est annulé ou remis à une date ultérieure en raison des conditions météorologiques (avant même qu'une équipe ait disputé une partie) et que l'équipe ne peut plus y participer, un remboursement des frais d'inscription sera fait, moins des frais d'administration de 15%;

d) Si un tournoi est annulé ou remis à une date ultérieure en raison des conditions météorologiques et que l'équipe ne peut plus y participer, un remboursement des frais d'inscription sera fait au prorata du nombre de parties disputées versus le nombre de parties initialement garanties, selon la formule de compétition du tournoi.

48.11 - SANCTION POUR NON-CONFORMITÉ

a) Une organisation/région doit voir au respect des articles 8.3 et 8.6. À défaut de quoi, cette organisation/région et les joueurs qui la composent ne pourront prendre part à un tournoi provincial dans la division fautive.

b) Une association doit voir au respect des articles 8.4 et 8.6. À défaut de quoi, cette association et les joueurs qui la composent ne pourront prendre part à un tournoi provincial dans la division fautive.

SECTION H – DE LA DISCIPLINE

49 - DE LA PRODUCTION D'UN FAUX PAR UN MEMBRE

Tout membre reconnu coupable de participation à la fabrication ou à la production d'un faux est immédiatement suspendu indéfiniment de toute activité de la F.B.A.Q. Le cas est référé à l'instance appropriée.

50 - DE LA CONDUITE

- a) Tout membre individuel ou membre collectif qui pose des gestes disgracieux envers un autre membre individuel ou collectif, ou qui tente de ridiculiser une partie, par quelque moyen que ce soit est passible de suspension et son cas est référé à l'instance appropriée. Si ceci implique directement le conseil d'administration d'une région ou un membre de ce conseil d'administration, l'instance appropriée est automatiquement le comité provincial des règlements.
- b) Tout membre individuel ou collectif qui méprise publiquement Baseball Québec, ses régions ou ses comités, ou qui est coupable de diffamation envers un autre membre individuel ou collectif, par quelque moyen que ce soit, notamment en utilisant les réseaux sociaux, est passible de suspension et son cas est référé au comité provincial des règlements pour étude et sanction.

51 - SUSPENSION, EXPULSION ET AUTRES SANCTIONS

Le conseil d'administration provincial ou régional peut suspendre, expulser ou autrement sanctionner tout membre de la corporation qui ne se conforme pas à ses règlements ou dont la conduite est jugée préjudiciable à la corporation. Constitue notamment une conduite préjudiciable le fait :

- d'avoir été accusé ou trouvé coupable d'une infraction à caractère sexuel en vertu des lois en vigueur;
- d'avoir été accusé ou trouvé coupable de harcèlement ou harcèlement sexuel en vertu des lois en vigueur;
- de critiquer de façon intempestive et répétée la corporation;
- de porter des accusations fausses et mensongères à l'endroit de la corporation.

Cependant, avant de se prononcer sur la suspension ou l'expulsion d'un membre, le conseil doit, par lettre transmise par courrier recommandé, informer succinctement le membre concerné des reproches qui lui sont adressés, l'informer de la date, du lieu et de l'heure de l'audition de son cas et lui indiquer qu'il a le droit de se faire entendre.

52 - DROIT OU REFUS D'ADMISSION D'UN MEMBRE

Le conseil d'administration provincial ou régional se réserve le droit de refuser la demande d'admission de tout individu souhaitant devenir membre de la corporation qui refuse de se soumettre, ou qui ne satisfait pas les critères fixés par la politique de filtrage des bénévoles.

53 - DU RETRAIT OU REFUS DE JOUER

Tout membre individuel ou membre collectif qui retire son équipe ou refuse de jouer une partie, quelle qu'en soit la raison, perd la partie par défaut et les personnes impliquées sont suspendues pour une période maximale d'un an à partir de l'infraction. Le préfet de discipline (ligue mineure interrégionale ou majeur) ou le comité régional de discipline (ligue mineure régionale A-B) est responsable de l'enquête qui doit être faite pour chaque offense à cet article. Cette enquête doit être terminée dans les 10 jours ouvrables qui suivent la date de l'infraction.

54 - DU REFUS POUR LES ÉQUIPES DU QUÉBEC

Les dirigeants de toute équipe ou ligue qui refusent d'envoyer des joueurs sélectionnés pour la formation des équipes du Québec sont passibles d'une suspension pour une période n'excédant pas un an. Leur cas est soumis au comité provincial des règlements.

55 - DES CAS GÉNÉRAUX D'INCONDUITE D'UN MEMBRE

55.1 - SUSPENSION AUTOMATIQUE

Tout membre qui est expulsé de la partie est automatiquement suspendu.

- a) Première infraction : le membre est suspendu pour 1 partie.
- b) Deuxième infraction : le membre est suspendu pour 3 parties.
- c) Troisième infraction : le membre est suspendu pour 5 parties.
- d) Infraction subséquente : le membre est suspendu indéfiniment et est référé à l'instance appropriée.

Dans tous les cas d'expulsion d'un membre, le code «suspension automatique» s'ajoute aux autres codes.

55.2 - CONDUITE DANGEREUSE

Tout membre qui est expulsé de la partie pour **conduite dangereuse** est automatiquement suspendu.

- a) Première infraction : le membre est suspendu pour 3 parties.
- b) Deuxième infraction : le membre est suspendu pour 5 parties.
- c) Troisième expulsion : le membre est suspendu indéfiniment et est référé à l'instance appropriée.
- d) Infraction subséquente : le membre est suspendu pour le reste de la saison et est référé au comité provincial des règlements.

55.3 - AGRESSEUR OU PROVOCATEUR

Tout membre impliqué dans une bataille, mais ayant été identifié comme agresseur ou provocateur est automatiquement suspendu.

- a) Première infraction : le membre est suspendu pour 5 parties supplémentaires à la sanction prévue à l'article 55.5.
- b) Deuxième infraction : dans le cas d'une seconde infraction de même nature au cours de la saison précédente ou de celle en cours, le membre est suspendu indéfiniment et est référé au comité provincial des règlements.

55.4 - TOUCHER

Tout membre qui touche un joueur, un entraîneur, un arbitre, un marqueur officiel ou toute personne en autorité est suspendu indéfiniment et son cas est référé à l'instance appropriée.

- a) Première infraction : une suspension minimale de 3 parties est applicable.
- b) Deuxième infraction : une suspension minimale de 5 parties est applicable.
- c) Troisième infraction : son cas est référé au comité provincial des règlements.

55.5 - CONDUITE PRÉJUDICIABLE

Tout membre qui utilise un langage abusif, crache sur un autre membre, bouscule, tente de blesser intentionnellement ou est impliqué dans une bataille avec un joueur, un entraîneur, un arbitre, un marqueur officiel ou toute personne en autorité est suspendu.

- a) Première infraction : le membre est suspendu indéfiniment et est référé à l'instance appropriée. Une suspension minimale de 5 parties est applicable.
- b) Deuxième infraction : dans le cas d'une seconde infraction de même nature au cours de la saison précédente ou de celle en cours, le membre est suspendu indéfiniment et est référé au comité provincial des règlements.

55.6 - ASSAUT

Tout membre qui commet un assaut contre un joueur, un entraîneur, un arbitre, le marqueur officiel ou toute personne en autorité, est suspendu indéfiniment et son cas est référé au comité provincial des règlements.

55.7 - REFUS DE QUITTER LE TERRAIN

Si un membre expulsé refuse de se diriger vers l'extérieur du terrain ou exécute des gestes disgracieux, il est suspendu pour une partie additionnelle.

55.8 - PARTIES ADDITIONNELLES

Dans tous les cas, le préfet de discipline peut ajouter des parties additionnelles à la suspension, s'il le juge opportun.

55.9 - RAPPORT OBLIGATOIRE

- a) Toute expulsion oblige l'arbitre à faire un rapport écrit à la ligue, à la région ou au comité organisateur du tournoi et à son supérieur immédiat dans les 24 heures qui suivent la fin de la partie.
- b) Le signataire du rapport ou son représentant (au mineur) pourra communiquer avec le palier de discipline concerné afin de connaître les sanctions qui ont été appliquées.
- c) Lorsqu'une expulsion survient en vertu des codes de discipline 55.2 à 55.8 dans les divisions Junior ou Senior, le préfet de discipline de la ligue doit obligatoirement communiquer la sanction à l'arbitre concerné ou son représentant.

55.10 - APPLICATION DES SUSPENSIONS AUTOMATIQUES

L'application des suspensions automatiques découlant d'expulsions durant une partie est de l'entière responsabilité de l'équipe concernée. Un membre suspendu qui prend part à une partie entraîne, à l'équipe fautive, la perte de la partie.

55.11 - EXPULSION ET RETOUR AU JEU

Suite à l'expulsion d'un joueur, la règle du retour au jeu est applicable (Réf : 103.12). Lorsque la règle du retour au jeu est appliquée, le joueur fautif a une partie additionnelle à sa suspension.

55.12 - EXPULSION SUSPENSION ADDITIONNELLE

Lorsqu'une expulsion survient, faisant en sorte que le nombre minimum de joueurs requis en défense n'est plus atteint, le joueur fautif a une (1) partie additionnelle à sa suspension.

55.13 - JOUEUR INÉLIGIBLE

Tout joueur inéligible ayant participé à une ou des parties perd ses statistiques obtenues lors de ces parties.

56 - DES PERSONNES SUSPENDUES

56.1 - ENTRAÎNEUR

Tout entraîneur suspendu qui dirige plus d'une équipe ne peut diriger aucune autre équipe tant et aussi longtemps qu'il n'a pas subi sa suspension dans la division et la classe où il a été suspendu.

(Exception : suspension lors de la dernière partie de la saison (partie éliminatoire incluse) d'une équipe, la suspension sera servie avec l'autre équipe). À défaut, l'entraîneur est suspendu pour deux parties additionnelles.

56.2 - JOUEUR-ENTRAÎNEUR

Un joueur qui est entraîneur dans sa division ou dans une division autre que celle dans laquelle il évolue comme joueur et où il est suspendu est automatiquement suspendu de toute activité tant et aussi longtemps qu'il n'a pas subi sa suspension dans la division et la classe où il a été suspendu *(Exception : suspension lors de la dernière partie de la saison (partie éliminatoire incluse) d'une équipe, la suspension est servie avec l'autre équipe).*

56.3 - JOUEUR

- a) Tout joueur suspendu ne peut prendre part à une partie à titre de réserviste tant et aussi longtemps qu'il n'a pas complété le temps de sa suspension dans la division et la classe où il évolue (cahier d'enregistrement où il est inscrit).
- b) Tout joueur suspendu alors qu'il est réserviste doit purger ses parties de suspension dans la division et la classe où il évolue (cahier d'enregistrement où il est inscrit). Si la saison de son équipe d'origine est terminée, il peut purger ses parties avec l'équipe où il a été suspendu.
- c) Tout joueur suspendu évoluant au Senior ne peut prendre part à une partie, peu importe la ligue, tant et aussi longtemps qu'il n'a pas complété le temps de sa suspension dans la ligue où il a été suspendu. Dans le cas spécifique d'une première infraction relative à l'article 55.1 et qu'aucun autre code n'est en lien avec cette expulsion, le joueur pourra purger sa suspension d'une (1) partie dans l'une ou l'autre des ligues où il évolue. Si la saison de son équipe où il a été suspendu est terminée, il peut purger ses parties avec une équipe d'une autre ligue où il est inscrit.

56.4 - CHANGEMENT DE DIVISION OU CLASSE

Tout joueur n'ayant pas complété sa suspension avant la fin de la saison ou changeant de division et de classe la saison suivante doit compléter sa suspension dans sa nouvelle division et classe.

56.5 - HORS DU TERRAIN EN TOUT TEMPS

Un joueur ou un entraîneur ne peut, durant sa suspension, apparaître sur la feuille d'alignement d'une équipe lors d'une partie et ne peut être admis sur le terrain de jeu lors d'une rencontre, et ce, pour toute la durée de sa suspension. De plus, l'entraîneur suspendu ne peut, de quelque façon que ce soit, diriger son équipe depuis les estrades. À défaut, l'entraîneur est suspendu pour 2 parties additionnelles.

56.6 - SUSPENSION / EXPULSION LORS D'UN CHAMPIONNAT, JEUX DU QUÉBEC ET TOURNOI

Les suspensions sont applicables immédiatement, que ce soit durant le championnat, les Jeux du Québec, un tournoi ou une partie de ligue. Lors d'une expulsion et d'une suspension, la direction du tournoi doit aviser le président de la ligue où évolue l'équipe dans un délai de 48 heures et faire suivre un rapport au bureau provincial. Le membre fautif doit recevoir une copie de l'avis de suspension. La direction du tournoi est passible d'une amende de cinquante dollars (50 \$) si cette règle n'est pas observée.

56.7 - MEMBRE SUSPENDU – ÉVOLUANT À TITRE D'OFFICIEL

- a) Tout membre suspendu ne peut agir en tant qu'arbitre ou marqueur tant et aussi longtemps qu'il n'a pas complété le temps de sa suspension dans la division et classe où il a été suspendu.
- b) Si la saison de l'équipe où il a été suspendu est terminée, il peut compléter sa suspension en officiant bénévolement à raison de deux parties officiées pour chaque partie de suspension. L'officiel doit remettre ses honoraires à la ligue où il a été suspendu.

58 - PARTICIPATION À UNE ACTIVITÉ NON SANCTIONNÉE

Tout membre qui souhaite participer à une activité de baseball non sanctionnée par la F.B.A.Q. ou ses membres affiliés doit obtenir une permission préalable auprès du comité provincial des règlements sur recommandation d'une région ou d'un comité provincial concernés. Tout membre qui participe à une activité non sanctionnée sans avoir obtenu une permission au préalable est passible de suspension pour un minimum d'un an, et son cas est référé au comité provincial des règlements.

59 - D'UNE SUSPENSION EN INSTANCE D'APPEL

Tout membre, individuel ou collectif, en instance d'appel peut continuer d'exercer ses activités tant et aussi longtemps que la décision d'appel n'a pas été rendue, sauf dans les cas de suspension automatique prévus à l'article 55.1.

SECTION I – PROCÉDURES D'APPEL

60 - DES APPELS

60.1 - PRINCIPE

Tout membre individuel ou collectif peut en appeler de toute décision qui le concerne durant la saison.

60.2 - DES CONDITIONS GÉNÉRALES DES APPELS

Tout appel doit :

- a) Être fait par écrit dans les 3 jours ouvrables qui suivent la connaissance par la partie appelante de la décision contestée en indiquant clairement quelle portion de la décision est contestée et les raisons pour lesquelles un appel est fait (date de l'oblitération postale, télécopieur **ou courriel** en faisant foi);
- b) Être envoyé au siège social de la ligue, de la région ou de la corporation;
- c) Être accompagné d'une somme de 100 \$ pour un appel à un palier régional ou à une ligue et 200 \$ pour tout appel au palier provincial. La somme est remboursée si l'appelant a gain de cause. Les sommes ne sont pas exigées lors d'une demande de libération;
- d) Dans tout appel qui concerne un arbitre ou un marqueur, une copie de l'appel doit être transmise au comité provincial concerné dans les délais prévus au paragraphe A;
- e) Dans tout appel qui concerne un arbitre ou un marqueur, le comité concerné peut intervenir au dossier;
- f) Tout appel doit être entendu dans les 10 jours ouvrables qui suivent la réception de l'appel. Ce délai s'applique **lors de la saison régulière. En dehors de cette période, tout appel doit être entendu dans un délai de 3 jours ouvrables.**

60.3 - PALIERS INTERMÉDIAIRES D'APPELS

Pour toutes les activités régies par la Fédération, les différents paliers reconnus sont les suivants :

- a) Entraîneurs, joueurs, arbitres, marqueurs, officiers et associations de ligue mineure régionale :
 - Comité régional de discipline;
 - **Comité provincial des règlements.**
- b) Entraîneurs, joueurs, officiers et associations de ligue mineure interrégionale, majeure et provinciale :
 - Comité de discipline de la ligue;
 - **Comité provincial des règlements.**
- c) Arbitres et marqueurs de ligue mineure interrégionale, majeure et provinciale :
 - Comité provincial approprié;
 - **Comité provincial des règlements.**
- d) Tournois, championnats provinciaux et Jeux du Québec :
(excluant les cas prévus aux articles 40.4 et 44.4)
 - Comité de provincial des règlements.

Note 1 : Lorsque le comité provincial des règlements est un palier d'appel, sa décision est finale et ne peut être portée en appel.

Note 2 : Lorsque le comité provincial des règlements est un palier décisionnel, un appel peut être porté au conseil d'administration. Pour tous les cas soumis directement au comité provincial des règlements, le délai pour entendre la cause est celui décrit à l'article 60.2f.

Note 3 : Dans un cas de vice de procédure de la part du comité provincial des règlements, le conseil d'administration pourra demander une révision du dossier.

60.4 - TOUS LES POUVOIRS

- a) Le palier d'appel a tous les pouvoirs pour faire son enquête, convoquer des personnes et rendre une décision.
- b) Le comité doit convoquer les personnes appelées à témoigner ou appelées à fournir des documents écrits, ou de toute autre manière qu'il juge nécessaire, vu l'importance ou la gravité de la situation.

60.5 - PRÉSENCE

- a) Toute personne, tout comité, toute association qui loge un appel auprès de tout comité d'appel ont le droit le plus strict d'être entendus par les membres du comité.
- b) **Si une personne est absente** après une convocation formelle, **l'appel sera tout de même tenu et une décision sera rendue malgré l'absence.**

60.7 - DÉCISION

Le comité d'appel peut rendre toute décision, soit réduire la sanction, maintenir la sanction, augmenter la sanction ou ordonner une nouvelle enquête par la première instance décisionnelle ou par toute instance d'appel prévue par les règlements de régie ou les règlements généraux de la Fédération.

60.8 - DÉLAIS

- a) **En saison régulière**, le comité doit donner sa décision dans les 5 jours ouvrables qui suivent l'audience du cas.
- b) **En dehors de la saison régulière**, le comité doit donner sa décision dans **la journée ouvrable** qui suit l'audience du cas.
- c) Si le comité est hors-délais, le dossier est considéré clos à ce palier. Dans un tel cas, le dossier sera traité, sans frais, par le palier supérieur d'appel.

60.9 - DE LA DIFFUSION DE L'INFORMATION

Tout palier d'autorité est responsable de la diffusion de l'information relative aux suspensions importantes (un an et plus) qu'elle impose durant l'année. Le comité provincial doit publier au moins un registre de suspension annuellement, préférentiellement lors de l'assemblée générale annuelle.

Les régions et les ligues doivent faire parvenir au comité de discipline les avis de suspension, avec toutes les pièces afférentes aux dossiers, au plus tard le 31 décembre.

60.10 - DE LA RÉINSTALLATION

Toute demande de réinstallation avant la fin d'une suspension doit parvenir au palier d'appel qui a rendu la dernière décision et qui est le seul juge de sa pertinence ou non; généralement, il n'accepte d'étudier que lorsque 60% du temps de suspension est écoulé. Le palier d'appel doit répondre par écrit à toute demande de réinstallation dans les 15 jours ouvrables qui suivent la réception de la demande. Cette décision ne peut faire l'objet d'un appel.

SECTION J – DES RÈGLEMENTS DE FONCTIONNEMENT

61 - DU PROTÊT

61.1 - PRIVILÈGE

Toute discussion concernant une décision de l'arbitre ne peut se régler en retirant l'équipe du terrain. La partie doit se continuer et les personnes intéressées ont le privilège de loger un protêt.

61.2 - PROCÉDURES

Tout avis de protêt doit être donné à l'arbitre au moment de l'infraction avant que le jeu ne reprenne. Les personnes déposant le protêt doivent envoyer, par lettre recommandée ou par porteur, une copie du protêt à la ligue dans les 24 heures (samedi, dimanche et jours fériés exceptés) qui suivent la partie contestée. Un montant d'argent décrété par la ligue doit accompagner le protêt. Si l'avis de protêt est livré par porteur, la personne mandatée de la ligue doit émettre un accusé de réception. Un protêt survenant suite à un jeu mettant fin à une partie doit être signifié à la ligue au plus tard à midi le lendemain d'une partie.

61.3 - PREUVES

Il incombe à l'équipe protestataire de fournir les preuves.

61.4 - MONTANT D'ARGENT

Si le protêt est gagné, la somme d'argent est remise au plaignant ayant logé le protêt. Si le protêt est perdu, l'instance décisionnelle garde l'argent déposé.

62 - DE LA LISTE DE RÉSERVE

62.1 - GÉNÉRALITÉS

I) CLASSE AA (mineur)

- a) Il n'est pas nécessaire de compléter une liste de réserve pour les équipes mineures AA;
- b) Toute équipe mineure de classe AA 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 zone, en conformité avec le tableau à l'article 62.8;
- c) Un joueur peut être réserviste pour plus d'une équipe.

II) CLASSE AA-BB (maieur)

- a) Toute équipe majeure de classe AA ou BB enregistrée à la F.B.A.Q. peut déclarer une liste de réserve de joueurs provenant d'équipes de classe inférieure ou de division inférieure immédiate de la même zone, en conformité avec le tableau à l'article 62.8;
- b) avant que le nom d'un joueur ne soit inscrit sur la liste de réserve, il faut que le joueur soit inscrit sur le cahier d'enregistrement d'une équipe dûment approuvée;
- c) un nombre maximum de 15 joueurs peut être inscrit sur la liste de réserve;
- d) dès que le nom d'un joueur est inscrit et approuvé, il peut participer à titre de réserviste;
- e) toute liste de réserve doit être remise au responsable de l'enregistrement au plus tard le 9 juillet;
- f) tout joueur ayant participé à une ou des parties à titre de réserviste sans avoir été inscrit au préalable sur une liste de réserve approuvée est déclaré joueur inéligible et son équipe se voit attribuer une défaite pour chacune des parties en cause;
- g) Un joueur peut être réserviste pour plus d'une équipe.

62.2 - MIDGET AAA

Un joueur évoluant au Midget AAA ne peut être réserviste pour aucune équipe.

62.3 - CLASSES A ET B

- a) Il n'est pas nécessaire de compléter une liste de réserve pour les équipes de classe A et B;
- 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;
- c) Un joueur peut être réserviste pour plus d'une équipe.

62.4 - DIVISION MIDGET AA

Un joueur Midget AA de 18 ans peut participer à titre de réserviste avec une équipe Junior Élite au cours de la saison, et ce sans restriction de partie.

62.5 - DIVISION MIDGET

Un joueur Midget (classe AA, A ou B) peut participer à titre de réserviste à un maximum de 12 parties avec une équipe Junior AA ou BB au cours de la saison. Si un joueur participe à titre de réserviste à une 13^e partie, il sera déclaré joueur inéligible. Cependant, le calendrier Midget terminé, le joueur peut poursuivre sa saison, sans restriction de partie, avec l'équipe Junior. Le joueur Midget de 18 ans pourra évoluer à titre de lanceur à la division Junior une fois sa saison Midget terminée.

62.6 - UTILISATION DES RÉSERVISTES

- a) 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.
- b) En saison régulière, un joueur de division mineure ne peut évoluer à la position de lanceur lorsqu'il est réserviste. C'est toutefois permis en tournoi et championnat, sauf pour les joueurs de classe A évoluant à titre de réserviste dans la division supérieure de classe B.
- c) Aux classes A et B ainsi qu'au Moustique AA, un réserviste doit être inscrit au bas de l'ordre des frappeurs lorsqu'il évolue pour une équipe de division mineure.
- d) Une fois la partie débutée, toute contravention aux points b) ou c) entraîne une suspension automatique (55.1) à l'entraîneur-chef de l'équipe fautive.

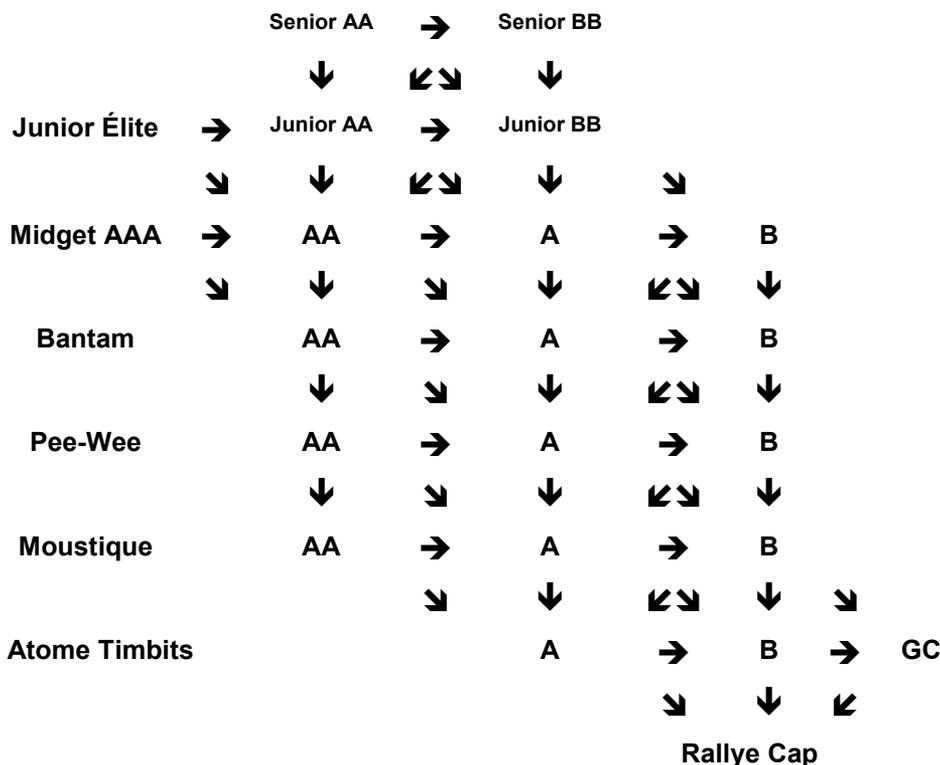
62.7 - MAXIMUM

- a) **Une équipe Atome B / Grand Chelem faisant usage de réserviste ne pourra aligner plus de 7 joueurs.** Une équipe Atome A, et Moustique à Bantam de classe A ou B faisant usage de réservistes ne pourra aligner plus de 10 joueurs. Une équipe Midget de classe A ou B faisant usage de réservistes ne pourra aligner plus de 12 joueurs. S'il advenait qu'un joueur régulier (non-réserviste) arrive en cours de partie, il peut prendre part à celle-ci, sans exclure les réservistes présents – **non applicable en tournoi et championnat.**

Note : La mention « LR » doit être inscrite sur la feuille d'alignement suivant le nom du joueur.

- b) Une fois la partie débutée, toute contravention au point a) entraîne une suspension automatique (55.1) à l'entraîneur-chef de l'équipe fautive.

62.8 - ORGANIGRAMME DES POSSIBILITÉS – LISTE DE RÉSERVE



63 - ÉCHANGE DE JOUEURS

63.1 - JUNIOR ÉLITE

Les échanges de joueurs sont régis par la ligue.

63.2 - JUNIOR ET SENIOR

Les échanges sont permis entre les ligues de même division et classe. Les joueurs de 18 ans et moins ne peuvent faire l'objet d'un échange, ni même être identifiés comme considération future.

SECTION K – DES MODIFICATIONS

65 - NOMINATION DU COMITÉ DES RÈGLEMENTS

Le conseil d'administration de la F.B.A.Q. doit nommer les membres du comité provincial des règlements à compter du 1^{er} septembre. Ce comité doit consulter les intervenants du baseball à tous les niveaux et remettre son rapport lors de l'assemblée générale annuelle de l'année suivante.

66 - DEMANDE DE PROPOSITIONS DE MODIFICATIONS AUX RÈGLEMENTS DE RÉGIE

Annuellement, le comité des règlements doit étudier les propositions de changements aux règlements de régie reçus des membres. Ces propositions doivent être soumises à Baseball Québec au plus tard le 30 septembre de chaque année.

67 - ÉTUDE DES PROPOSITIONS DE MODIFICATIONS AUX RÈGLEMENTS DE RÉGIE

Le comité des règlements doit proposer les propositions de changements aux règlements de régie et les soumettre à la commission provinciale des présidents au plus tard le 30 novembre de l'année en cours.

68 - PUBLICATION DES PROPOSITIONS DE MODIFICATIONS

Les modifications aux règlements de régie seront publiées au plus tard le 20 décembre et distribuées aux membres votants par la poste ou par courrier électronique.

69 - CONSULTATION DES MEMBRES

Entre le 1^{er} janvier et le 31 janvier, les membres votants auront l'opportunité de réviser les propositions de modifications aux règlements de régie. Ce processus se fera dans le cadre de la deuxième partie de l'assemblée générale régionale alors que des représentants du palier provincial seront présents pour en discuter ou sera fait par appel conférence.

70 - VOTE PAR CORRESPONDANCE

L'approbation des propositions de changements aux règlements de régie est faite exclusivement par un vote par correspondance des membres votants.

71 - DATE LIMITE POUR VOTER

Tout bulletin de vote doit être reçu au plus tard le 15 février.

72 - ADOPTION PAR LE CONSEIL D'ADMINISTRATION

Lors de la réunion du conseil d'administration précédant l'assemblée générale annuelle, le comité des règlements dépose les résultats du vote par correspondance. Le conseil d'administration adoptera les amendements aux règlements de régie conformément au résultat du vote.

Le conseil d'administration peut toutefois décider de reporter en tout ou en partie l'entrée en vigueur des amendements qu'il a adoptés.

73 - RAPPORT À L'ASSEMBLÉE GÉNÉRALE ANNUELLE

Le comité des règlements fera rapport des résultats du vote lors de l'assemblée générale annuelle.

74 - DU POUVOIR RÉSIDUAIRE

Le conseil d'administration de la Fédération peut à tout moment régler tout ce qui n'est pas spécifiquement prévu dans les présents règlements.

SECTION L – BASEBALL FÉMININ

Les articles suivants sont des modifications aux articles en référence au baseball « mixte ». Pour les besoins, nous avons maintenu la même numérotation des articles. Le tableau des âges fait référence à la division dans laquelle une fille doit s'aligner, que ce soit une équipe féminine ou mixte.

7 - DE L'ÂGE, DES DIVISIONS ET DES CLASSIFICATIONS RECONNUES

DIVISION	CLASSE	ÂGE
RALLYE CAP		4-5-6-7 ans durant l'année calendrier
ATOME Timbits	A – B – Grand Chelem	8-9 ans durant l'année calendrier
MOUSTIQUE	AA – A – B	10-11 ans durant l'année calendrier
PEE-WEE	AA – A – B	12-13 ans durant l'année calendrier
BANTAM	AA – A – B	14-15-16 ans durant l'année calendrier
MIDGET	AA – A – B	17-18-19-20-21 ans durant l'année calendrier
JUNIOR / SENIOR	AA – BB – A	22 ans et plus durant l'année calendrier

Note : Toute équipe féminine qui désire jouer dans une ligue mixte pourra le faire exclusivement dans la division de son âge. À l'exception de la division Midget, toute équipe d'étoiles féminine doit évoluer en saison à la classe A.

22 - D'UN JOUEUR SURCLASSÉ – SOUSCLASSÉ

22.6 - SOUSCLASSEMENT

- Une joueuse sousclassée peut évoluer à titre de lanceuse pour son équipe – féminine et mixte.
- Le sousclassement de filles est strictement permis pour les filles de 1^{ère} année d'âge de la division supérieure, à moins de circonstance exceptionnelle et dont la permission sera accordée par la permanence du baseball féminin.**
- Dans le cadre des championnats provinciaux mixtes, une équipe féminine peut aligner un maximum de 2 joueuses sousclassées pour pouvoir représenter leur région.**

23 - DE LA PARTICIPATION IRRÉGULIÈRE (PROVINCIALE OU INTERPROVINCIALE)

23.1 - JOUEUSE

- Toute joueuse inscrite à la F.B.A.Q. peut évoluer, simultanément, avec une équipe féminine et mixte. Le nom de la joueuse doit apparaître dans les 2 cahiers d'enregistrements.
- Les joueuses doivent se présenter à leur équipe féminine s'il y a conflit de calendrier de partie entre l'équipe féminine et mixte, à moins d'entente entre les entraîneurs impliqués. Autrement, les joueuses sont inéligibles.
- À l'exception de la division Midget, toute joueuse évoluant pour une équipe mixte de classe AA ou pour une équipe du Québec ne peut évoluer pour une équipe féminine de classe B.**

Note : Lorsqu'une joueuse évolue simultanément pour une équipe féminine et mixte, il devient primordial que tous les efforts soient déployés afin de protéger le bras de la lanceuse. Nous invitons les entraîneurs impliqués, en collaboration avec la joueuse, à communiquer entre eux pour éviter une sur-utilisation du bras de la joueuse.

41 - DE L'ORGANISATION

41.6 - CONDITIONS DE PARTICIPATION

Championnat A et B : Toute équipe originale féminine qui évolue dans une ligue féminine ou mixte pourra représenter leur région au championnat provincial.

Championnat féminin : Ce championnat est exclusif à la clientèle féminine, incluant les réservistes.

- Une équipe d'étoiles doit enregistrer un maximum de 20 joueuses et 4 entraîneurs sur la formule d'enregistrement préliminaire et la retourner au bureau provincial 2 semaines avant la tenue du championnat pour la vérification et la validation des joueuses et entraîneurs. Aucune autre joueuse ou entraîneurs ne peut être inscrit sur la liste officielle remise sur le site du championnat. **À partir de la saison 2020, il sera obligatoire d'avoir un entraîneur féminin dans l'alignement pour chaque partie du championnat.**
- Une heure avant la première partie cédulée d'un championnat, chaque équipe doit identifier, sur la liste officielle, les joueuses prenant part au championnat, à partir des noms approuvés sur la formule d'enregistrement préliminaire. Le maximum est de 15 joueuses. Tout retard peut entraîner la disqualification de l'équipe.
- Toute joueuse sousclassée doit évoluer au championnat dans son groupe d'âge. Les 3 plus petites régions en membership de joueuses féminines par division peuvent aligner 3 filles de 12 ans au championnat Moustique, 3 filles de 14 ans au championnat Pee-Wee et 3 filles de 17 ans au championnat Bantam, à partir du membership de la saison **précédente**.

- d) Aux fins du championnat féminin, il est permis aux filles provenant de régions ayant 20 joueuses et moins dans une division de joindre l'équipe « Invitation » formée par Baseball Québec. Cette permission sera évaluée annuellement, à partir du membership de la saison en cours.
- e) Le mode de jeu retenu est celui de la **classe A**.

Note 1 : La région d'appartenance d'une joueuse aux fins du championnat féminin sera celle de son domicile légal.

*Note 2 : Les modalités de l'équipe « Invitation » sont déterminées par la **permanence** du baseball féminin.*

44 - DES OBLIGATIONS DES ÉQUIPES

44.2 - CONDITION DE PARTICIPATION

- a) Les équipes d'étoiles féminines doivent faire parvenir par écrit, au bureau provincial de la F.B.A.Q., leur intention à participer à un tournoi mixte.
- b) **Une joueuse ne peut prendre part, simultanément, à un même tournoi dans une classe féminine et mixte.**
- c) **Une équipe d'étoiles féminine doit prendre part aux tournois mixte de classe A.**

62 - DE LA LISTE DE RÉSERVE

- a) Dans le cas d'une ligue entièrement féminine, les réservistes doivent être exclusivement des filles.
- b) Une joueuse évoluant à la classe AA peut être réserviste dans une équipe de division supérieure de classe A si cette équipe est entièrement féminine.

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 - DES RÈGLES DE JEU POUR TOUTES LES DIVISIONS

103.1 - PROTECTION POUR LE FRAPPEUR, COUREUR, PRÉPOSÉ AUX BÂTONS ET ENTRAÎNEUR DE BUT

- a) Le port du casque protecteur à deux oreilles est obligatoire pour tous les frappeurs, coureurs, et en tout temps, pour le préposé(s) aux bâtons.
- b) Tout joueur de division mineure peut agir à titre d'entraîneur sur les buts en portant un casque protecteur à 2 oreilles.

103.2 - PROTECTION POUR LE RECEVEUR

- a) Tout joueur qui agit comme receveur doit revêtir un équipement complet lorsqu'il est accroupi. Pour les divisions mineures, le masque doit être porté avec un protège-cou.
- b) Tout joueur de division majeure ou tout entraîneur qui reçoit des tirs de réchauffement doit revêtir un casque et un masque lorsqu'il est accroupi.
- c) L'utilisation du masque de receveur combiné approuvé est permise. Pour les divisions mineures, le masque combiné doit être porté avec un protège-cou.

103.3 - UNIFORME

Tous les joueurs et entraîneurs doivent porter un uniforme complet de baseball. Le port de short (sauf Rallye Cap), camisole et sandale est interdit. Aucun protêt n'est accepté sur l'uniforme.

103.4 - USAGE DES CRAMPONS

L'usage des crampons métalliques est permis à partir de la division Bantam.

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

a) **Type de bâton :**

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

Aux divisions Rallye Cap, Atome Timbits (toutes classes), Moustique (toutes classes), Pee-Wee (toutes classes) et Bantam (classe A et B) :

Le bâton doit avoir un baril maximal de deux pouces et trois quarts (2 ¾) avec (i) le facteur 1.15 BPF (Bat Performance Factor) ou (ii) USA Baseball Model. Le bâton de bois est aussi permis.

Aux divisions Bantam AA, Midget A et B, Junior BB, Senior A et Senior BB :

Le bâton doit avoir un baril maximal de deux pouces et 5 huitièmes (2 5/8) et moins 3, répondant à la norme BBCOR .50. Le bâton de bois est aussi permis.

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

Aux divisions Midget AA et AAA, Junior AA, Junior Élite, Senior AA :

Seuls les bâtons de bois sont permis.

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

b) **Sanction :**

Le bâton doit montrer clairement la marque originale du manufacturier **ainsi que sa conformité**. 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.

Note : Un réserviste évoluant dans une division et/ou classe supérieure doit se conformer à la règle du bâton où il est réserviste.

103.7 - BALLES

Toute balle utilisée pour des compétitions sanctionnées par la F.B.A.Q. doit être reconnue par celle-ci. Dans les divisions Rallye Cap et Atome Timbits, la balle doit avoir 8 ½ pouces de circonférence au lieu d'un écart de 9 pouces à 9 ¼ pouces pour la balle régulière.

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 MÉTÉOROLOGIQUES

Toute détérioration des conditions météorologiques (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 malicieusement 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 (suspension automatique) 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 aux fins 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.

103.12 - RETOUR AU JEU

a) Divisions Pee-Wee AA, Bantam AA :

i) Tout joueur de l'alignement partant peut être substitué et peut revenir au jeu à une seule occasion durant la partie. Il doit retourner au même rang dans l'ordre 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.

Note : Le retour au jeu décrit au point i est possible même s'il y a des joueurs substitués inutilisés sur le banc.

ii) Le retour au jeu d'un joueur est permis lorsque tous les substitués ont été utilisés et qu'un joueur est retiré de la partie pour cause de blessure ou qu'un joueur a été expulsé par l'arbitre.

Note : Lorsqu'une blessure ou expulsion survient et que des joueurs substitués sont disponibles, on doit amener au jeu un joueur substitué avant d'utiliser le retour au jeu décrit au point i.

Lorsque tous les joueurs substitués ont été utilisés, on doit, dans l'ordre, utiliser le retour au jeu décrit au point i sinon, retourner au jeu un joueur ayant été substitué.

b) Midget AA et Divisions majeures :

Le retour au jeu d'un joueur est permis lorsque tous les substituts ont été utilisés et qu'un joueur est retiré de la partie pour cause de blessure. Le retour au jeu pour cause d'expulsion est permis au Midget AA mais pas pour les divisions majeures.

c) Divisions Pee-Wee AA, Bantam AA, Midget AA et majeures :

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) Division Atome Timbits à Pee-Wee :

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

b) Division Bantam à Senior :

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

103.14 - ÉQUITÉ DE JEU POUR LES DIVISIONS MOUSTIQUE CLASSES AA, A ET B, PEE-WEE CLASSES A ET B, BANTAM CLASSES A ET B, MIDGET CLASSES A ET B

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 du rang du rôle offensif. En tournoi et championnat, il n'est pas permis d'ajouter un joueur en cours de partie. **Une exception à cette règle est permise dans le cas d'une partie suspendue;**

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 compléter sa présence 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 sa présence sur les buts, il est remplacé par le dernier retrait. Le joueur remplacé peut revenir au jeu au cours de la partie.

Note 1 : Si un joueur « saute » son tour au bâton mais demeure dans la partie, un retrait est comptabilisé.

Note 2 : Lorsqu'une expulsion survient, faisant en sorte que le nombre minimum de joueurs requis en défensive n'est plus atteint, on ne peut avoir recours à un joueur non inscrit sur l'alignement.

Une demi-manche offensive se termine lorsque 3 retraits ont été inscrits ou que 5 points ont été marqués par l'équipe en offensive. Au Moustique B, le nombre limite de points est de 3 par manches. 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. Par ailleurs, lors d'une manche ouverte, l'équipe visiteuse peut prendre un maximum de 10 points d'avance, une fois cette limite atteinte, la demi-manche offensive de l'équipe visiteuse prend fin. Dans un tel cas lors de son retour en offensive, l'équipe receveuse sera limitée à une partie nulle. Les barèmes de cette règle ne peuvent être dépassés même lors d'un coup de circuit à l'extérieur du terrain – règle applicable en saison régulière seulement.

b) Rôle défensif :

Les substituts, qui prennent place au banc pour la première manche, se joignent à la partie sur une base rotative à compter de la 2^e manche. **Un joueur ne peut retourner sur le banc avant que tous les autres joueurs ne passent une manche complète sur le banc. Une exception est accordée au lanceur actuellement au monticule.**

c) Atteindre le but suivant :

Lorsqu'une équipe détient une avance de 5 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.

Note : L'application d'une règle de jeu (BCan) peut « forcer » l'avance des coureurs. Ex. : Balle hors limite.

i) Sans avance sur les buts :

Si un coureur atteint le but suivant, la balle est morte et il est retourné à son but.

ii) Avec avance sur les buts :

Si un coureur atteint le but suivant, la balle est morte et il est retiré. Si plus d'un coureur est fautif, la balle est morte, on retire uniquement celui le plus près d'atteindre le marbre et les autres coureurs retournent à leurs buts.

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 (DIVISION MOUSTIQUE À SENIOR)

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) Un appel de demi-élan est demandé à l'arbitre des buts
- iii) Le frappeur est forcé d'être en déséquilibre ou de quitter le rectangle par un lancer ;
- iv) Un membre d'une des 2 équipes demande et obtient un arrêt du jeu ;
- v) Un joueur défensif tente un jeu sur un coureur à n'importe quel but ;
- vi) Le frappeur tente un amorti ;
- vii) Le lanceur fait un mauvais lancer ou il y a une balle passée ;
- viii) Le lanceur reçoit la balle et quitte le monticule ; ou
- ix) Le receveur quitte son rectangle pour donner des signaux défensifs.

Nonobstant l'article 5.04(b)(4) de BCAN, si le frappeur quitte intentionnellement le rectangle du frappeur causant un délai à la partie et qu'aucune des exceptions décrites à l'article 103.15 (i à ix) 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) une blessure ou potentielle blessure ;
 - (ii) faire une substitution ; ou
 - (iii) une conférence par une des 2 équipes.

103.16 - COUREUR DÉSIGNÉ OU 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 autre sanction.

103.17 - LANCEUR DE DÉCISION

Un lanceur débutant reçoit le crédit d'une partie gagnée à condition d'avoir lancé au moins 3 manches complètes dans les parties de 6 manches et de 4 manches complètes dans les parties de 7 manches et que son équipe, non seulement soit en avance au moment où il quitte la partie, mais conserve cette avance pour le reste de la partie.

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.

103.20 - ABRI DU MARQUEUR

L'organisation ou l'équipe locale a l'obligation de céder au marqueur officiel l'abri qui lui est réservé dès son arrivée au terrain. Outre le marqueur officiel, cet abri sert à l'annonceur maison, au préposé au tableau d'affichage (si c'est le cas) et au préposé à la musique (si c'est le cas) si l'espace disponible permet l'admission, dans l'ordre, de ces personnes. Le marqueur officiel peut refuser la présence de toute autre personne qui s'y trouve et faire rapport de tout refus d'obtempérer à sa demande de quitter l'abri.

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 – Suspension automatique.

103.22 - FRAPPEUR DÉSIGNÉ

Pour les divisions Midget AA, Junior et Senior, la règle du «frappeur désigné pour le lanceur» est permise.

103.23 - RÈGLE DU 60 SECONDES

Toutes les équipes de classes AA, A et B de divisions Moustique à Midget doivent effectuer leurs changements défensifs/offensifs et offensifs/défensifs dans un délai de 60 secondes.

À chaque demi-manche, à compter du dernier retrait, l'arbitre des buts verra à chronométrer une période de 60 secondes. Lorsque ce délai sera écoulé, l'officiel du marbre appellera au lanceur un « dernier lancer », peu importe le nombre de lancers effectués.

Les arbitres doivent faire en sorte de restreindre les attroupements au monticule suite à ce dernier lancer, incluant celle du receveur au lanceur.

Nonobstant l'article 5.07b de BCAN, un lanceur aura droit à cinq (5) lancers de réchauffement, sans égard à une limite de temps, strictement lors des 2 situations suivantes:

- a) au début de chaque demi-manche de la première manche;
- b) lors d'une substitution de lanceur alors que la demi-manche est déjà en cours.

103.24 - FRAPPEURS ATTEINTS À LA TÊTE

a) Procédure au Moustique AA, ainsi qu'aux classes A et B :

Lorsqu'un frappeur se fait atteindre par un lancer provenant du lanceur, l'officiel peut lui octroyer le 1^{er} but. Par contre, si ce lancer (peu importe la vitesse) atteint directement le frappeur sur la tête ou dévie sur celle-ci, il aura droit au 1^{er} but, mais devra obligatoirement être remplacé par le dernier retrait. (En conformité avec le 103.14 a) iv).

Lorsque la demi-manche offensive se termine, le joueur atteint peut retourner en défensive s'il est apte à le faire, sinon être remplacé, momentanément, par un autre joueur. Dans cette dernière éventualité, il pourra rester au banc, en récupération, et ce en dépit de l'article 103.14 b). Ceci implique qu'il pourrait être inactif pendant plus d'une manche à moins qu'il doive se présenter au bâton. En effet, à son prochain tour au bâton, le frappeur atteint devra se présenter au marbre. S'il n'est pas en mesure de le faire, deux options sont possibles :

Option 1 : « Sortir » définitivement ce joueur de la partie. Ceci implique qu'il ne pourra plus, sans exception, prendre part au match. Dans ce cas, la règle de l'équité de jeu 103.14 a) i) s'applique (lorsqu'un joueur quitte en cours de partie, il est retiré du rang du rôle offensif. Aucun retrait « automatique » n'est comptabilisé);

Option 2 : Le laisser dans la partie et le faire « sauter » son tour au bâton. Dans ce cas, l'article 103.14 a) iv) note 1 s'applique (si un joueur « saute » son tour au bâton, mais demeure dans la partie, un retrait est comptabilisé).

Note : Les deux options s'appliquent aussi si le tour au bâton s'étire et fait en sorte que le frappeur atteint doit revenir au bâton au cours de la même demi-manche.

Les arbitres sont les seuls juges d'une balle qui atteint le frappeur à la tête, ou toute partie du corps au-dessus des épaules.

b) Procédure au Pee-Wee AA, Bantam AA et Midget AA :

Lorsqu'un frappeur se fait atteindre par un lancer provenant du lanceur, l'officiel peut lui octroyer le 1^{er} but. Par contre, si ce lancer (peu importe la vitesse) atteint directement le frappeur à la tête ou dévie sur celle-ci, il aura droit au 1^{er} but, mais devra obligatoirement être remplacé par un joueur.

Afin de ne pas pénaliser l'équipe offensive, le choix du joueur remplaçant sera déterminé par l'entraîneur de l'équipe offensive. Cet entraîneur a deux options :

Option 1 : Utiliser un joueur ayant déjà été remplacé au cours de la partie qui n'est pas dans l'ordre des frappeurs actuellement. Une fois qu'il aura remplacé le frappeur atteint, le coureur remplaçant ne pourra évoluer en défensive. Un substitut devra alors être utilisé. Par contre, il aura droit d'aller en défensive si tous les substituts ont été utilisés et qu'un joueur est retiré de la partie pour cause de blessure ou qu'un joueur a été expulsé par l'arbitre. (En conformité avec le 103.12)

Option 2 : Utiliser tout autre substitut n'ayant pas pris part à la partie. Le fait de l'utiliser pour remplacer un frappeur atteint à la tête ne lui enlève pas son statut de substitut. Par conséquent, il pourra remplacer n'importe quel joueur durant la partie suite à ce remplacement.

Lorsque la demi-manche offensive se termine, le joueur atteint à la tête peut retourner en défensive s'il est apte à le faire sinon, il devra être remplacé par un joueur substitut n'étant pas dans l'ordre actuel des frappeurs. Le fait d'utiliser un joueur pour remplacer un frappeur atteint à la tête ne lui enlève pas son statut de substitut. Le frappeur atteint à la tête peut toujours demeurer au banc, en récupération, tant que son prochain tour au bâton ne reviendra. Une fois ce tour arrivé, une décision officielle devra être prise à réintégrer le joueur dans l'alignement des frappeurs, sinon de faire une substitution définitive pour ce joueur. Ceci implique qu'il ne pourra plus, sans exception, prendre part au match.

Note : Si le tour au bâton s'étire et fait en sorte que le frappeur atteint à la tête doit revenir au bâton au cours de la même demi-manche, il doit se présenter au bâton, sinon être substitué. Dans cette dernière éventualité, il sera « sorti » définitivement de la partie. Ceci implique qu'il ne pourra plus, sans exception, prendre part au match.

Les arbitres sont les seuls juges d'une balle qui atteint le frappeur à la tête, ou toute partie du corps au-dessus des épaules.

Note générale, applicable à l'ensemble de nos membres :

Lorsqu'un frappeur atteint à la tête est momentanément retiré de la partie, nous invitons les entraîneurs à utiliser l'outil de détection des commotions cérébrales, fourni à l'intérieur du carnet d'alignement.

104 - DES DIMENSIONS DE TERRAINS

104.1 - DIVISION ATOME TIMBITS

- a) La distance entre les buts est de 60 pieds, 18,29 mètres;
 - b) la distance de la pointe du marbre au côté avant de la plaque du lanceur est de 44 pieds, 13,41 mètres;
 - c) la clôture du champ extérieur (coin) est idéalement à 150 pieds, 46 mètres de la pointe du marbre;
 - d) la clôture du champ extérieur (centre) est idéalement à 175 pieds, 54 mètres de la pointe du marbre.
- (Les distances de clôtures sont relatives aux terrains construits après le 30 novembre 1979)

104.2 - DIVISION MOUSTIQUE

- a) La distance entre les buts est de 60 pieds ou 18,29 mètres;
 - b) la distance de la pointe du marbre au côté avant de la plaque du lanceur est de 44 pieds, 13,41 mètres;
 - c) la clôture du champ extérieur (coin) est idéalement à 180 pieds, 55 mètres de la pointe du marbre;
 - d) la clôture du champ extérieur (centre) est idéalement à 205 pieds, 63 mètres de la pointe du marbre.
- (Les distances de clôtures sont relatives aux terrains construits après le 30 novembre 1979)

104.3 - DIVISION PEE-WEE

- a) La distance entre les buts est de 70 pieds, 21,34 mètres;
 - b) la distance de la pointe du marbre au côté avant de la plaque du lanceur est de 48 pieds, 14,63 mètres;
 - c) la clôture du champ extérieur (coin) est idéalement à 210 pieds, 64 mètres de la pointe du marbre;
 - d) la clôture du champ extérieur (centre) est idéalement à 240 pieds, 73 mètres de la pointe du marbre.
- (Les distances de clôtures sont relatives aux terrains construits après le 30 novembre 1979)

104.4 - DIVISION BANTAM

- a) La distance entre les buts est de 80 pieds, 24,38 mètres;
 - b) la distance de la pointe du marbre au côté avant de la plaque du lanceur est de 54 pieds, 16,46 mètres;
 - c) la clôture du champ extérieur (coin) est idéalement à 275 pieds, 84 mètres de la pointe du marbre;
 - d) la clôture du champ extérieur (centre) est idéalement à 305 pieds, 93 mètres de la pointe du marbre.
- (Les distances de clôtures sont relatives aux terrains construits après le 15 mars 2009)

104.5 - DIVISIONS MIDGET, JUNIOR, JUNIOR ÉLITE ET SENIOR

- a) La distance entre les buts est de 90 pieds, 27,43 mètres;
 - b) la distance de la pointe du marbre au côté avant de la plaque est de 60 pieds&6 pouces, 18,44 mètres;
 - c) la clôture du champ extérieur (coin) est idéalement à 320 pieds, 98 mètres de la pointe du marbre;
 - d) la clôture du champ extérieur (centre) est idéalement à 360 pieds, 110 mètres de la pointe du marbre.
- (Les distances de clôtures sont relatives aux terrains construits après le 30 novembre 1979)

104.6 - PROTÊT IRRECEVABLE

Aucun protêt ne peut être fait sur les dimensions ou distances des clôtures du champ extérieur.

105 - DES RÈGLES DU JEU POUR LA DIVISION ATOME TIMBITS

105.2 - LE TERRAIN ET L'ÉQUIPEMENT

105.2.1 - RÉGLAGE DU LANCE-BALLES

La distance entre le marbre et le lance-balles est de 44 pieds ou 13,41 mètres.

105.2.2 - VITESSE DU LANCE-BALLES

Note 1 : Tenant compte que l'intention est d'obtenir des balles frappées, les entraîneurs impliqués doivent être en accord avec la vitesse et le réglage de la machine utilisée s'il y a quelques problèmes techniques, nonobstant le type de lance-balles utilisé: lance balle à roulette (pneu), lance balle à propulsion (Zooka), lance-balle mécanique (catapulte).

Le réglage du lance-balles peut être effectué à tout moment, donc nul besoin d'attendre la fin d'une manche. Rappelez-vous que le rôle du lance-balle est de continuellement lancer des prises aux frappeurs.

Note 2 : Lors du championnat provincial, le lance-balle mécanique (type catapulte) sera utilisé. Baseball Québec préconise aussi l'utilisation du lance-balle mécanique (type catapulte) lors des tournois provinciaux.

Atome A :

La vitesse doit être entre 42 et 44 MPH.

Atome B / Grand Chelem :

La vitesse doit être entre 37 et 39 MPH.

105.2.3 - TERRITOIRE DES FAUSSE-BALLES

Un rayon de 10 pieds à partir de la pointe arrière du marbre et qui rejoint les 2 lignes de fausse-balle doit être tracé. Une balle frappée provenant du lance-balle ou du t-ball qui s'immobilise ou est touchée dans ce territoire est considéré fausse-balle.

105.2.4 - MONTICULE DU LANCEUR

Un cercle de 18 pieds ou 5,56 mètres de diamètre doit être tracé pour identifier le monticule du lanceur.

105.2.5 - LANCE-BALLES

Le lance-balles doit être opéré par un entraîneur de l'équipe en offensive.

105.3 - POSITION À LA DÉFENSIVE

105.3.1 - JOUEURS

Atome A :

En saison, un minimum de 7 et un maximum de 9 joueurs doivent se retrouver en défensive.

En tournoi et championnat, 9 joueurs doivent se retrouver en défensive.

Atome B / Grand Chelem :

En tout temps, 6 joueurs doivent se retrouver en défensive; un maximum de 2 joueurs à la position de lanceur et les autres joueurs placés à l'intérieur du territoire des bonnes balles. Au moment où le frappeur s'élance, tous les joueurs doivent être sur la surface délimitant le champ intérieur (limite de terre et de gazon entre le champ intérieur et extérieur).

Note : *Tenant compte que cette division évolue sur des terrains de différentes dimensions, on détermine que le champ intérieur est dans un rayon de 60 pieds de la plaque du lanceur Atome.*

On permet la présence d'un (1) entraîneur de l'équipe en défensive sur le terrain, ce dernier étant placé derrière les joueurs en défensive. Si l'entraîneur est involontairement atteint par une balle frappée ou un relais, la balle demeure au jeu.

105.3.2 - LANCEUR

Un (1) joueur est obligatoirement placé derrière le lance-balles pour jouer le rôle défensif du lanceur, même lorsque le t-ball est utilisé. Il doit porter un casque protecteur à 2 oreilles, avoir un pied posé sur le monticule et l'autre sur le gazon. S'il n'y a pas de gazon, on délimite le monticule à l'aide d'un cercle.

105.3.3 - RECEVEUR (ATOME A)

Il occupe sa position derrière le frappeur, il doit porter tout l'équipement protecteur destiné au receveur.

105.3.4 - SUBSTITUT ET ROTATION

- Les **substituts**, qui prennent place au banc pour la première manche, se joignent à la partie sur une base rotative à compter de la 2^e manche. **Un joueur ne peut retourner sur le banc avant que tous les autres joueurs ne passent une manche complète sur le banc.**
- 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.**

105.4 - OFFENSIVE

105.4.1 - ALIGNEMENT DES FRAPPEURS

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

- lorsqu'un joueur arrive en cours de partie, il est inscrit au dernier rang du rôle offensif. **En tournoi et championnat, il n'est pas permis d'ajouter un joueur en cours de partie. Une exception à cette règle est permise dans le cas d'une partie suspendue;**
- lorsqu'un joueur quitte en cours de partie, il est retiré du rang du rôle offensif. Aucun retrait « automatique » n'est comptabilisé;
- si un joueur ne peut terminer son tour au bâton, le frappeur suivant dans le rang le remplace avec un nouveau compte. Le joueur remplacé peut revenir au jeu au cours de la partie;
- 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.

Note 1 : *Si un joueur « saute » son tour au bâton mais demeure dans la partie, un retrait est comptabilisé.*

Note 2 : *Lorsqu'une expulsion survient, faisant en sorte que le nombre minimum de joueurs requis en défensive n'est plus atteint, on ne peut avoir recours à un joueur non inscrit sur l'alignement.*

105.4.2 - FIN D'UNE DEMI-MANCHE

Atome A :

Une demi-manche offensive se termine lorsque 3 retraits ont été inscrits ou que 5 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. Par ailleurs, lors d'une manche ouverte, l'équipe visiteuse peut prendre un maximum de 10 points d'avance, une fois cette limite atteinte, la demi-manche offensive de l'équipe visiteuse prend fin. Dans un tel cas lors de son retour en offensive, l'équipe receveuse sera limitée à une partie nulle. Les barèmes de cette règle ne peuvent être dépassés même lors d'un coup de circuit à l'extérieur du terrain – règle applicable en saison régulière seulement.

Atome B / Grand Chelem :

- Une demi-manche offensive se termine lorsque les 6 frappeurs se sont présentés au bâton. Aux fins du mode de pointage, on considère qu'il y a 2 retraits lorsque le 6^e frappeur s'amène au bâton.
- Si une équipe est composée uniquement de 6 joueurs, une rotation dans l'ordre des frappeurs doit obligatoirement être effectuée.**

Note : *Dans cette situation, l'ordre des frappeurs demeure intact, mais à la 2^e manche, le 2^e frappeur dans l'ordre doit être le 1^{er} frappeur de la manche, et ainsi de suite.*

105.4.3 - NOMBRE DE LANCERS

Mauvais lancer :

L'arbitre peut déclarer un mauvais lancer du lance-balle si celui-ci est à l'extérieur de la zone des prises. Si le frappeur est atteint ou s'il s'élanche alors que l'arbitre appelle un mauvais lancer, ce lancer n'est pas comptabilisé et le joueur reçoit un lancer supplémentaire.

Atome A :

La règle du retrait sur 3 prises est applicable. Tous les joueurs reçoivent un maximum de 5 lancers. À partir du 5^e lancer, une fausse-balle ne peut être considérée comme un retrait. Le joueur est retiré s'il n'a pu mettre la balle en jeu lors de ce dernier lancer.

Atome B / Grand Chelem :

La règle du retrait sur 3 prises n'est pas en application. Tous les joueurs reçoivent un maximum de 3 lancers du lance-balle. À partir du 3^e lancer, toute fausse-balle entraînera un autre lancer du lance-balle. Si le joueur n'a pu mettre la balle en jeu au terme de sa présence, il s'élanche à partir d'un t-ball et ne peut se rendre au-delà du premier but. Dans un tel cas, les coureurs sont limités à un seul but.

Le frappeur peut prendre jusqu'à 2 élan sur le t-ball. Le frappeur est retiré s'il n'a pu mettre la balle en jeu ou s'il frappe une fausse-balle lors de son 2^e élan.

Note : Le joueur doit prendre un élan complet sur le t-ball. Toute tentative de « demi-élan » est contraire à l'esprit sportif et entraîne une reprise de l'élan par le frappeur.

105.5 - DURÉE DE LA PARTIE

- Toutes les parties sont de 6 manches à finir si le temps et les conditions météorologiques le permettent. Cependant, 3 manches et demi (3½) constituent une partie réglementaire si l'équipe qui reçoit a plus de points que l'équipe qui visite.
- À partir de l'heure prévue du début de partie, une équipe a 15 minutes pour aligner le nombre de joueurs requis **en offensive ou en défensive**, autrement la partie est perdue par forfait.

105.6 - RÈGLES DE JEU

105.6.1 - AVANCE SUR LES BUTS

Un coureur peut laisser son but seulement lorsque la balle est frappée. S'il y a infraction, la balle est morte et le coureur est retourné à son but.

105.6.2 - VOL DE BUT

Le vol de but n'est pas permis.

105.6.3 - AVANCE DES COUREURS

Atome A :

Lors d'un coup frappé, on détermine l'avance des coureurs au moment qu'un joueur d'avant-champ est en possession de la balle alors qu'il a les deux pieds sur la surface délimitant le champ intérieur (limite de terre et de gazon entre le champ intérieur et extérieur).

Note : Tenant compte que cette division évolue sur des terrains de différentes dimensions, on détermine que le champ intérieur est dans un rayon de 60 pieds de la plaque du lanceur Atome.

Les coureurs peuvent se rendre uniquement au prochain but qu'ils tentent d'obtenir, à leur risque. Un retrait peut être complété. Si une erreur est commise au cours de ce jeu par la défensive, les coureurs peuvent se rendre au prochain but à leur risque. Cependant, un but seulement par coureur peut être accordé. Dans tous les cas de balle hors limite, il ne sera pas permis de faire avancer les coureurs.

Note : Est considéré joueur d'avant-champ tous les joueurs jouant à la défensive à l'exception de ceux qui évoluent à la position de voltigeur.

Atome B / Grand Chelem :

Lors d'un coup frappé provenant du lance-balle, on détermine l'avance des coureurs au moment qu'un joueur défensif est en possession de la balle alors qu'il a les deux pieds sur la surface délimitant le champ intérieur (limite de terre et de gazon entre le champ intérieur et extérieur).

Note : Tenant compte que cette division évolue sur des terrains de différentes dimensions, on détermine que le champ intérieur est dans un rayon de 60 pieds de la plaque du lanceur Atome.

Les coureurs peuvent se rendre uniquement au prochain but qu'ils tentent d'obtenir, à leur risque. Un retrait peut être complété. Lorsque le t-ball est utilisé, le frappeur et les coureurs sont limités à un seul but.

Dans tous les cas d'erreur commise par la défensive ou de balle hors limite, il ne sera pas permis de faire avancer les coureurs.

105.6.4 - LANCE-BALLES AUTOMATIQUE

Lorsqu'une balle frappée touche le lance-balles ou l'opérateur, la balle est déclarée morte et on accorde le premier but au frappeur. Les coureurs avancent si forcés.

105.6.5 - CHANDELLE INTÉRIEURE

La règle relative à la chandelle intérieure ne s'applique pas.

105.6.6 - COUP RETENU

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

106 - DES RÈGLES DU JEU POUR LA DIVISION MOUSTIQUE

106.1 - DURÉE DES PARTIES

- a) Toutes les parties sont de 6 manches à finir si le temps et les conditions météorologiques le permettent. Cependant, 3 manches et demi (3½) constituent une partie réglementaire si l'équipe qui reçoit a plus de points que l'équipe qui visite.
- b) À partir de l'heure prévue du début de partie, une équipe a 15 minutes pour aligner le nombre de joueurs requis **en offensif ou en défensive**, autrement la partie est perdue par forfait.

106.2 - LANCEUR

- a) VISITES :
Un entraîneur qui rend visite à un lanceur pour la 2^e fois dans la même manche doit changer ce lanceur, lequel peut jouer à une autre position.
- 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 (Non applicable au Moustique B) :
Un entraîneur peut indiquer à l'arbitre son intention d'accorder un but sur balle intentionnel au frappeur. La balle est morte, le frappeur se dirige automatiquement au premier but, les coureurs avancent si forcés. **Les balles automatiques d'un but sur balle intentionnel ne comptent pas dans le calcul des lancers.**

- d) RESTRICTION :

- i) Un joueur ne peut lancer 3 journées consécutives;
- ii) Une journée de repos signifie une journée complète de calendrier.

- e) NOMBRE DE MANCHES (saison régulière) :

Mois de MAI et JUIN

- i) Un lanceur ne peut lancer plus de 2 manches dans une journée;
- ii) Un lanceur ne peut cumuler plus de 4 manches dans une période de 7 jours consécutifs.

Mois de JUILLET et AOÛT

- iii) Un lanceur ne peut lancer plus de 3 manches dans une journée;
- iv) Un lanceur ne peut cumuler plus de 6 manches dans une période de 7 jours consécutifs.

Note : Une balle lancée dans une manche compte pour une manche lancée.

Le nombre de manches lancées en tournoi et championnat n'est pas comptabilisé dans le maximum de manches permis en saison régulière, pour la période de 7 jours. La période de 7 jours consécutifs doit être calculée de FAÇON RÉTROACTIVE à partir de la date de la DERNIÈRE PRÉSENCE au monticule du lanceur concerné – voir exemple à l'article 107.2e.

- f) NOMBRE DE LANCERS (tournois – championnats) :

- i) Un lanceur qui effectue entre 36 et 50 lancers dans une journée doit avoir une journée de repos;
- ii) Un lanceur qui effectue entre 51 et 60 lancers dans une journée doit avoir 2 journées de repos;
- iii) Un lanceur qui effectue entre 61 et 75 lancers dans une journée doit avoir 3 journées de repos;
- iv) Lorsqu'un lanceur atteint le maximum de lancers permis pour une étape (35, 50 et 60 lancers), il peut terminer sa présence face à ce frappeur sans la pénalité relative aux journées de congé, dans la mesure où il n'affrontera pas d'autres frappeurs. Dans cette situation, on indiquera au registre le nombre de lancers correspondant à l'étape franchie par le lanceur.
- v) Lorsqu'un lanceur affronte un nouveau frappeur au-delà du 35^e lancer lors d'une partie, il ne peut évoluer à titre de lanceur dans une autre partie lors de cette même journée.
- vi) 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.
- vii) Dans le cadre des tournois et championnats, un lanceur peut lancer lors d'une 3^e journée consécutive dans la mesure où il n'a pas atteint au cours des 2 premières journées le cumulatif de 36 lancers ou plus. **Il lui sera alors permis d'effectuer jusqu'à un maximum de 75 lancers pour le cumulatif des 3 journées.** Il lui est toutefois interdit de lancer lors de 4 journées consécutives, sans égard au nombre de lancers effectués.

Exemple : 18 lancers le jour 1, 12 lancers le jour 2. Ayant effectué 30 lancers au cumulatif (moins de 36 lancers), il sera éligible à lancer une 3^e journée consécutive, mais sera limité à 45 lancers lors de la 3^e journée (75 moins 30 lancers lors des 2 premières journées).

- viii) Dans le cadre des tournois et championnats, un entraîneur peut effectuer une 2^e visite au lanceur afin de le retirer du monticule, et ce, sur le même frappeur dans la même manche.
- ix) Dans le cadre des tournois et championnats, une personne est assignée à effectuer la comptabilisation des lancers. Son registre des lancers est la source officielle aux fins du règlement du lanceur.

106.3 - MONTICULE

Le monticule est facultatif.

RÈGLES SPÉCIFIQUES MOUSTIQUE CLASSE B

106.4 - COUREURS SUR LES BUTS, VOL DE BUTS, COUP RETENU ET CHANDELLE INTÉRIEURE

- a) Le vol de but n'est pas permis. Un coureur peut laisser son but seulement lorsque la balle est frappée. S'il y a infraction, la balle est morte et le coureur est retourné à son but. Lorsque le lanceur reçoit la balle et prend place sur sa plaque et que le receveur est en position, les coureurs doivent obligatoirement retourner aux buts qu'ils occupaient.
- b) Un coureur 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. Sinon, la balle est morte et une prise sera appelée au frappeur.
- d) La règle relative à la chandelle intérieure ne s'applique pas.

Note : L'application d'une règle de jeu (BCan) peut « forcer » l'avance des coureurs. Ex. : Balle hors limite.

106.5 - FRAPPEUR, TROISIÈME PRISE ÉCHAPPÉE

La balle est morte, le frappeur est retiré automatiquement.

106.6 - FEINTE IRRÉGULIÈRE

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

106.7 - BUT SUR BALLE

Aucun but sur balle n'est alloué.

- a) Lorsque l'arbitre appelle une 4^e balle, le frappeur s'élançait à partir d'un t-ball.
- b) **Le frappeur peut** prendre un (1) seul élan afin de mettre la balle en jeu.
- c) **Le frappeur est limité à atteindre le 2^e but. Si la balle est frappée à l'extérieur des limites du terrain (au-delà des clôtures), le frappeur sera crédité d'un circuit.**

Note : Dans tous les cas d'erreur commise par la défensive ou de balle hors limite, il ne sera pas permis de faire avancer le frappeur au-delà du 2^e but.

- d) **Il n'y a pas de limite sur l'avance des autres coureurs.**
- e) Le joueur occupant la position de lanceur doit demeurer à sa position, un pied posé sur la plaque. Le joueur occupant la position de receveur doit garder tout son équipement et demeurer à sa position, derrière le marbre.
- f) **Un rayon de 10 pieds à partir de la pointe arrière du marbre et qui rejoint les 2 lignes de fausse-balle doit être tracé. Une balle frappée du t-ball qui s'immobilise ou est touchée dans ce territoire est considérée fausse-balle. Le frappeur est retiré s'il n'a pu mettre la balle en jeu ou s'il frappe une fausse-balle lors de son élan.**

Note : Le joueur doit prendre un élan complet sur le t-ball. Toute tentative de « demi-élan » est contraire à l'esprit sportif et entraîne une reprise de l'élan par le frappeur.

RÈGLES SPÉCIFIQUES MOUSTIQUE CLASSE A ET AA

106.8 - COUREURS SUR LES BUTS, VOL DE BUTS, COUP RETENU ET CHANDELLE INTÉRIEURE

- 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, la balle est morte et le coureur est retiré. Lorsque le lanceur reçoit la balle et prend place sur sa plaque et que le receveur est en position, les coureurs doivent obligatoirement retourner aux buts qu'ils occupaient.
- b) Un coureur 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, une prise appelée au frappeur.
- d) La règle relative à la chandelle intérieure ne s'applique pas.

Note : L'application d'une règle de jeu (BCan) peut « forcer » l'avance des coureurs. Ex. : Balle hors limite.

106.9 - 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.

106.10 - FEINTE IRRÉGULIÈRE

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

107 - DES RÈGLES DU JEU POUR LA DIVISION PEE-WEE

107.1 - DURÉE DES PARTIES

- a) Toutes les parties sont de 6 manches à finir si le temps et les conditions météorologiques le permettent. Cependant, 3 manches et demi (3½) constituent une partie réglementaire si l'équipe qui reçoit a plus de points que l'équipe qui visite.
- b) À partir de l'heure prévue du début de partie, une équipe a 15 minutes pour aligner le nombre de joueurs requis **en offensive ou en défensive**, autrement la partie est perdue par forfait.

107.2 - LANCEUR

- a) **VISITES :**
Un entraîneur qui rend visite à un lanceur pour la 2^e fois dans la même manche doit changer ce lanceur, lequel peut jouer à une autre position.
- 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 son intention d'accorder un but sur balle intentionnel au frappeur. La balle est morte, le frappeur se dirige automatiquement au premier but, les coureurs avancent si forcés. **Les balles automatiques d'un but sur balle intentionnel ne comptent pas dans le calcul des lancers.**

d) **RESTRICTION :**

- i) Un joueur ne peut lancer 3 journées consécutives;
ii) Une journée de repos signifie une journée complète de calendrier.

e) **NOMBRE DE MANCHES (saison régulière) :**

Mois de MAI et JUIN

- i) Un lanceur ne peut lancer plus de 3 manches dans une journée;
ii) Un lanceur ne peut cumuler plus de 6 manches dans une période de 7 jours consécutifs.

Mois de JUILLET et AOÛT

- iii) Un lanceur ne peut lancer plus de 4 manches dans une journée;
iv) Un lanceur ne peut cumuler plus de 8 manches dans une période de 7 jours consécutifs.

Note : Une balle lancée dans une manche compte pour une manche lancée.

Le nombre de manches lancées en tournoi et championnat n'est pas comptabilisé dans le maximum de manches permis en saison régulière, pour la période de 7 jours. La période de 7 jours consécutifs doit être calculée de FAÇON RÉTROACTIVE à partir de la date de la DERNIÈRE PRÉSENCE au monticule du lanceur concerné.

Exemple pour un lanceur Pee-Wee au mois de juillet :

lundi le 1^{er} juillet, il lance 3 manches, mardi le 2, en congé, mercredi le 3, en congé, jeudi le 4, il lance 3 manches, vendredi le 5, en congé, samedi le 6, en congé, dimanche le 7, il lance 2 manches (ayant atteint le max. de 8 manches pour 7 jours).

Lundi le 8, est ce qu'on remet le compteur à zéro ?

Pas tout à fait. Il pourra lancer 3 manches (et non 4 manches) puisqu'un prenant les 6 jours précédant le lundi 8 juillet, le lanceur a lancé 5 manches (entre mardi le 2 et dimanche le 7).

L'idée est de ne pas dépasser 8 manches dans la journée en cours et les 6 jours précédant.

f) **NOMBRE DE LANCERS (tournois – championnats) :**

- i) Un lanceur qui effectue entre 41 et 55 lancers dans une journée doit avoir une journée de repos;
ii) Un lanceur qui effectue entre 56 et 70 lancers dans une journée doit avoir 2 journées de repos;
iii) Un lanceur qui effectue entre 71 et 85 lancers dans une journée doit avoir 3 journées de repos;
iv) Lorsqu'un lanceur atteint le maximum de lancers permis pour une étape (40, 55 et 70 lancers), il peut terminer sa présence face à ce frappeur sans la pénalité relative aux journées de congé, dans la mesure où il n'affrontera pas d'autres frappeurs. Dans cette situation, on indiquera au registre le nombre de lancers correspondant à l'étape franchie par le lanceur.
v) Lorsqu'un lanceur affronte un nouveau frappeur au-delà du 40^e lancer lors d'une partie, il ne peut évoluer à titre de lanceur dans une autre partie lors de cette même journée.
vi) Lorsqu'un lanceur atteint le maximum de lancers permis pour une journée face à un frappeur (85 lancers), il peut terminer sa présence et doit être remplacé suite à ce frappeur.
vii) Dans le cadre des tournois et championnats, un lanceur peut lancer lors d'une 3^e journée consécutive dans la mesure où il n'a pas atteint au cours des 2 premières journées le cumulatif de 41 lancers ou plus. **Il lui sera alors permis d'effectuer jusqu'à un maximum de 85 lancers pour le cumulatif des 3 journées.** Il lui est toutefois interdit de lancer lors de 4 journées consécutives, sans égard au nombre de lancers effectués.

Exemple : 18 lancers le jour 1, 12 lancers le jour 2. Ayant effectué 30 lancers au cumulatif (moins de 41 lancers), il sera éligible à lancer une 3^e journée consécutive, mais sera limité à 55 lancers lors de la 3^e journée (85 moins 30 lancers lors des 2 premières journées).

- viii) Dans le cadre des tournois et championnats, un entraîneur peut effectuer une 2^e visite au lanceur afin de le retirer du monticule, et ce, sur le même frappeur dans la même manche.
ix) Dans le cadre des tournois et championnats, une personne est assignée à effectuer la comptabilisation des lancers. Son registre des lancers est la source officielle aux fins du règlement du lanceur.

107.3 - MONTICULE

Le monticule est facultatif.

RÈGLES SPÉCIFIQUES PEE-WEE CLASSE B

107.4 - COUREURS SUR LES BUTS, VOL DE BUTS, COUP RETENU ET CHANDELLE INTÉRIEURE

- 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, la balle est morte et le coureur est retiré. Lorsque le lanceur reçoit la balle et prend place sur sa plaque et que le receveur est en position, les coureurs doivent obligatoirement retourner aux buts qu'ils occupaient.
- b) Un coureur 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, une prise appelée au frappeur.
- d) La règle relative à la chandelle intérieure ne s'applique pas.

Note : L'application d'une règle de jeu (BCan) peut « forcer » l'avance des coureurs. Ex. : Balle hors limite.

107.5 - 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.

107.6 - FEINTE IRRÉGULIÈRE

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

RÈGLES SPÉCIFIQUES PEE-WEE CLASSE A ET AA

107.7 - 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 (BCan 5.06).

107.8 - FRAPPEUR, TROISIÈME PRISE ÉCHAPPÉE

La règle de jeu s'applique (BCan).

107.9 - FEINTE IRRÉGULIÈRE

La règle de jeu s'applique (BCan).

108 - DES RÈGLES DU JEU POUR LA DIVISION BANTAM

108.1 - DURÉE DES PARTIES

- a) Toutes les parties sont de 7 manches à finir si le temps et les conditions météorologiques le permettent. Cependant, 4 manches et demi (4½) constituent une partie réglementaire si l'équipe qui reçoit a plus de points que l'équipe qui visite.
- b) À partir de l'heure prévue du début de partie, une équipe a 15 minutes pour aligner le nombre de joueurs requis **en offensive ou en défensive**, autrement la partie est perdue par forfait.

108.2 - LANCEUR

- a) **VISITES :**
Un entraîneur qui rend visite à un lanceur pour la 2^e fois dans la même manche doit changer ce lanceur, lequel peut jouer à une autre position.
- 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 son intention d'accorder un but sur balle intentionnel au frappeur. La balle est morte, le frappeur se dirige automatiquement au premier but, les coureurs avancent si forcés. **Les balls automatiques d'un but sur balle intentionnel ne comptent pas dans le calcul des lancers.**
- d) **RESTRICTION :**
 - i) Un joueur ne peut lancer 3 journées consécutives;
 - ii) Une journée de repos signifie une journée complète de calendrier.
- e) **NOMBRE DE MANCHES (saison régulière) :**
 - i) Un lanceur ne peut lancer plus de 7 manches dans une journée;
 - ii) Un lanceur qui cumule plus de 3 manches dans une partie ne peut lancer à nouveau lors de cette journée et doit avoir 2 journées de repos;
 - iii) Un lanceur qui cumule plus de 3 manches dans une journée doit avoir 2 journées de repos;
 - iv) Un lanceur qui cumule 7 manches dans une journée doit avoir 3 journées de repos.
 - v) Une balle lancée dans une manche compte pour une manche lancée
- f) **NOMBRE DE LANCERS (tournois – championnats) :**
 - i) Un lanceur qui effectue entre 46 et 60 lancers dans une journée doit avoir une journée de repos;
 - ii) Un lanceur qui effectue entre 61 et 75 lancers dans une journée doit avoir 2 journées de repos;
 - iii) Un lanceur qui effectue entre 76 et 90 lancers dans une journée doit avoir 3 journées de repos;

- iv) Lorsqu'un lanceur atteint le maximum de lancers permis pour une étape (45, 60 et 75 lancers), il peut terminer sa présence face à ce frappeur sans la pénalité relative aux journées de congé, dans la mesure où il n'affrontera pas d'autres frappeurs. Dans cette situation, on indiquera au registre le nombre de lancers correspondant à l'étape franchie par le lanceur.
- v) Lorsqu'un lanceur affronte un nouveau frappeur au-delà du 45^e lancer lors d'une partie, il ne peut évoluer à titre de lanceur dans une autre partie lors de cette même journée.
- vi) Lorsqu'un lanceur atteint le maximum de lancers permis pour une journée face à un frappeur (90 lancers), il peut terminer sa présence et doit être remplacé suite à ce frappeur.
- vii) Dans le cadre des tournois et championnats, un lanceur peut lancer lors d'une 3^e journée consécutive dans la mesure où il n'a pas atteint au cours des 2 premières journées le cumulatif de 46 lancers ou plus. **Il lui sera alors permis d'effectuer jusqu'à un maximum de 90 lancers pour le cumulatif des 3 journées.** Il lui est toutefois interdit de lancer lors de 4 journées consécutives, sans égard au nombre de lancers effectués.
Exemple : 18 lancers le jour 1, 12 lancers le jour 2. Ayant effectué 30 lancers au cumulatif (moins de 46 lancers), il sera éligible à lancer une 3^e journée consécutive, mais sera limité à 60 lancers lors de la 3^e journée (90 moins 30 lancers lors des 2 premières journées).
- viii) Dans le cadre des tournois et championnats, un entraîneur peut effectuer une 2^e visite au lanceur afin de le retirer du monticule, et ce, sur le même frappeur dans la même manche.
- ix) Dans le cadre des tournois et championnats, une personne est assignée à effectuer la comptabilisation des lancers. Son registre des lancers est la source officielle aux fins du règlement du lanceur.

109 - DES RÈGLES DU JEU POUR LA DIVISION MIDGET

109.1 - DURÉE DES PARTIES

- a) Toutes les parties sont de 7 manches à finir si le temps et les conditions météorologiques le permettent. Cependant, 4 manches et demi (4½) constituent une partie réglementaire si l'équipe qui reçoit a plus de points que l'équipe qui visite.
- b) À partir de l'heure prévue du début de partie, une équipe a 15 minutes pour aligner le nombre de joueurs requis **en offensive ou en défensive**, autrement la partie est perdue par forfait.

109.2 - LANCEUR

- a) **VISITES :**
Un entraîneur qui rend visite à un lanceur pour la 2^e fois dans la même manche doit changer ce lanceur, lequel peut jouer à une autre position.
- 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 son intention d'accorder un but sur balle intentionnel au frappeur. La balle est morte, le frappeur se dirige automatiquement au premier but, les coureurs avancent si forcés. **Les balles automatiques d'un but sur balle intentionnel ne comptent pas dans le calcul des lancers.**
- d) **RESTRICTION :**
 - i) Un joueur ne peut lancer 3 journées consécutives;
 - ii) Une journée de repos signifie une journée complète de calendrier.
- e) **NOMBRE DE MANCHES (saison régulière) :**
 - i) Un lanceur ne peut lancer plus de 7 manches dans une journée;
 - ii) Un lanceur qui cumule plus de 4 manches dans une partie ne peut lancer à nouveau lors de cette journée et doit avoir 2 journées de repos;
 - iii) Un lanceur qui cumule plus de 4 manches dans une journée doit avoir 2 journées de repos;
 - iv) Un lanceur qui cumule 7 manches dans une journée doit avoir 3 journées de repos.
 - v) Une balle lancée dans une manche compte pour une manche lancée
- f) **NOMBRE DE LANCERS PAR JOUR (tournois – championnats) :**
 - i) Un lanceur qui effectue entre 51 et 65 lancers dans une journée doit avoir une journée de repos;
 - ii) Un lanceur qui effectue entre 66 et 80 lancers dans une journée doit avoir 2 journées de repos;
 - iii) Un lanceur qui effectue entre 81 et 100 lancers dans une journée doit avoir 3 journées de repos;
 - iv) Lorsqu'un lanceur atteint le maximum de lancers permis pour une étape (50, 65 et 80 lancers), il peut terminer sa présence face à ce frappeur sans la pénalité relative aux journées de congé, dans la mesure où il n'affrontera pas d'autres frappeurs. Dans cette situation, on indiquera au registre le nombre de lancers correspondant à l'étape franchie par le lanceur.
 - v) Lorsqu'un lanceur affronte un nouveau frappeur au-delà du 50^e lancer lors d'une partie, il ne peut évoluer à titre de lanceur dans une autre partie lors de cette même journée.
 - vi) 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.

- vii) Dans le cadre des tournois et championnats, un lanceur peut lancer lors d'une 3^e journée consécutive dans la mesure où il n'a pas atteint au cours des 2 premières journées le cumulatif de 51 lancers ou plus. **Il lui sera alors permis d'effectuer jusqu'à un maximum de 90 lancers pour le cumulatif des 3 journées.** Il lui est toutefois interdit de lancer lors de 4 journées consécutives, sans égard au nombre de lancers effectués.

Exemple : 18 lancers le jour 1, 12 lancers le jour 2. Ayant effectué 30 lancers au cumulatif (moins de 51 lancers), il sera éligible à lancer une 3^e journée consécutive, mais sera limité à 70 lancers lors de la 3^e journée (100 moins 30 lancers lors des 2 premières journées).

- viii) Dans le cadre des tournois et championnats, un entraîneur peut effectuer une 2^e visite au lanceur afin de le retirer du monticule, et ce, sur le même frappeur dans la même manche.
- ix) Dans le cadre des tournois et championnats, une personne est assignée à effectuer la comptabilisation des lancers. Son registre des lancers est la source officielle aux fins du règlement du lanceur.

110 - DES RÈGLES DU JEU POUR LES DIVISIONS JUNIOR, JUNIOR ÉLITE ET SENIOR

110.1 - DURÉE DES PARTIES

- a) Dans les divisions Junior, Junior Élite et Senior, toutes les parties sont de 7 ou 9 manches à finir si le temps et les conditions météorologiques le permettent. Cependant, dans les 2 cas, 4 manches et demi (4½) constitue une partie réglementaire si l'équipe qui reçoit a plus de points que l'équipe qui visite.
- b) À partir de l'heure prévue du début de partie, une équipe a 15 minutes pour aligner le nombre de joueurs requis **en offensive ou en défensive**, autrement la partie est perdue par forfait.

110.2 - LANCEUR

Un lanceur retiré de sa position suite à une 2^e visite au monticule dans la même manche peut évoluer à une autre position, sauf à la position de lanceur. Les autres articles relatifs à la règle 5.10 (BCan) s'appliquent

111 - RÈGLEMENT DU LANCEUR

111.1 - TABLEAU

Saison régulière

Division	Maximum / jour	Repos requis	
Moustique	2 manches (Mai-Juin) 3 manches (Juillet-Août)	À la division Moustique, un lanceur est limité à 4 manches (MAI et JUIN) et 6 manches (JUILLET et AOÛT) par semaine - (7 jours consécutifs)	
Pee-Wee	3 manches (Mai-Juin) 4 manches (Juillet-Août)	À la division Pee-Wee, un lanceur est limité à 6 manches (MAI et JUIN) et 8 manches (JUILLET et AOÛT) par semaine - (7 jours consécutifs)	
Bantam	7 manches	plus de 3 manches / partie ou plus de 3 manches / journée = 2 jours de repos	7 manches = 3 jours de repos
Midget	7 manches	plus de 4 manches / partie ou plus de 4 manches / journée = 2 jours de repos	7 manches = 3 jours de repos

Tournoi – Championnat

Division	Aucun repos	1 journée de repos	2 jours de repos	3 jours de repos
Moustique	1-35 lancers	36-50 lancers	51-60 lancers	61-75 lancers
Pee-Wee	1-40 lancers	41-55 lancers	56-70 lancers	71-85 lancers
Bantam	1-45 lancers	46-60 lancers	61-75 lancers	76-90 lancers
Midget	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 tournoi ou de championnat est assujéti à la règle du lanceur dans la division où il est réserviste.

111.2 - PÉNALITÉS - SANCTIONS

Les comités organisateurs de tournois et de championnats doivent 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.

POLITIQUE DE FILTRAGE DES BÉNÉVOLES

1. ÉNONCÉ DE LA POLITIQUE DE FILTRAGE DES BÉNÉVOLES
2. DÉFINITION DES TERMES
3. QUESTIONS-RÉPONSES CONCERNANT LE FILTRAGE DES BÉNÉVOLES
4. ÉCHÉANCIER
5. COMMENT APPLIQUER LA POLITIQUE ?

1. ÉNONCÉ DE LA POLITIQUE DE FILTRAGE DES BÉNÉVOLES

Baseball-Québec recommande que toutes les organisations-baseball procèdent systématiquement au filtrage des Personnes Visées.

Par conséquent, toute Personnes Visées devra faire l'objet d'une vérification de ses antécédents par les services de police.

2. DÉFINITION DES TERMES

a) ORGANISATIONS-BASEBALL :

Regroupe :

- o Les Associations Locales,
- o Les Associations Régionales,
- o Les Liges,
- o Baseball Québec.

b) ANTÉDÉDENTS :

Condamnation pour une infraction criminelle (par exemple, sans limiter la généralité de ce qui précède : voies de fait, crimes à connotation sexuelle, actes criminels commis à l'encontre de mineurs, fraude, malversation de fonds, conduite avec facultés affaiblies, stupéfiants) ou pénale incompatible avec la fonction occupée, de même que toute inconduite faisant raisonnablement craindre que le candidat constitue un risque potentiel pour la sécurité ou santé physique ou morale des personnes auprès de qui il sera en contact.

c) PERSONNES VISÉES :

- i) Les entraîneurs (incluant les adjoints) ;
- ii) Les bénévoles susceptibles d'être en contact avec des joueurs d'âge mineur ;
- iii) Les administrateurs, dirigeants et employés des *Organisations-baseball*.

3. QUESTIONS/RÉPONSES CONCERNANT LE FILTRAGE DES BÉNÉVOLES

a) QUELS SONT LES BUTS VISÉS PAR LA POLITIQUE DE FILTRAGE DES BÉNÉVOLES ?

Éviter tout comportement incompatible avec la fonction occupée, de même que toute inconduite faisant raisonnablement craindre que le candidat constitue un risque potentiel pour la sécurité ou santé physique ou morale des personnes auprès de qui, il sera en contact.

b) POURQUOI UNE POLITIQUE COMMUNE A L'ÉCHELLE PROVINCIALE ?

Permettre aux Organisations-Baseball de se doter d'outils communs et d'uniformiser les pratiques de filtrage et de supervision en la matière.

c) A QUI CETTE POLITIQUE S'ADRESSE-T-ELLE?

Aux Personnes Visées telle que cette expression est définie ci-haut.

d) QUELLES SONT LES LIMITES DU FILTRAGE DES BÉNÉVOLES ?

Malgré son importance, la vérification des antécédents judiciaires comporte des limites et des lacunes et elle ne garantit pas à elle seule, l'intégrité, l'honnêteté et le bon comportement d'une personne.

e) PRÉCISION SUR LA STRATÉGIE DE FILTRAGE DES BÉNÉVOLES

La stratégie de filtrage est d'abord et avant tout orientée sur le poste occupé et non sur la personne qui occupe ce poste. Le risque que se produise un incident est évalué selon la nature même du poste.

Si, par exemple, un candidat qui a des antécédents en matière de fraude ne devrait pas agir comme trésorier d'une organisation. Par contre, à titre d'exemple, ce même candidat pourrait être admissible à un poste d'entraîneur, s'il n'a pas à gérer de l'argent. Chaque candidature est évaluée au cas par cas.

f) LA POLITIQUE DE FILTRAGE DES BÉNÉVOLES ÉLOIGNE-T-ELLE LES BÉNÉVOLES ?

Le filtrage et la supervision des ressources bénévoles ne sont pas un geste injustifié mais plutôt responsable. Les futurs bénévoles qui sont réellement intéressés à s'impliquer comprendront facilement la préoccupation d'une organisation de s'assurer de la qualité des intervenants et des services.

4. ÉCHÉANCIER

a) Au plus tard le 15 septembre 2017, toutes les Organisations-Baseball devront faire parvenir une résolution signée de leur conseil d'administration en bonne et due forme au bureau de Baseball Québec démontrant l'adoption d'une telle politique de filtrage des bénévoles et leur volonté de la mettre en application selon les paramètres prévus aux présentes.

Vous devrez faire parvenir votre résolution à filtrage@baseballquebec.gc.ca

Cette résolution devra également faire mention du nom et des coordonnées de la personne responsable du filtrage des bénévoles.

b) Au plus tard le 15 septembre 2017, sur les sites Internet de chacune des Associations-Baseball, un onglet facile à repérer portant le titre **FILTRAGE DES BÉNÉVOLES** devra contenir le libellé de la présente politique.

c) Au plus tard le 15 septembre 2017, les Organisations-baseball devront adapter au besoin leurs règlements généraux afin de tenir compte de cette nouvelle politique de filtrage des bénévoles.

5. COMMENT APPLIQUER LA POLITIQUE ?

a) Toute Personne visée doit se soumettre à une première vérification de ses antécédents judiciaires lors de son embauche ou préalablement à tout changement de poste qui l'amènerait à travailler auprès de personnes vulnérables.

b) Désigner une personne de votre organisation comme responsable de la mise en application et de la gestion du filtrage des bénévoles.

c) Contacter votre corps policier municipal pour qu'il procède à la réalisation d'un tel filtrage de bénévoles. Normalement votre corps policier municipal signe une entente avec votre organisation et dicte les façons de faire en décrivant leur politique en matière de recherche de renseignements judiciaires. Leur travail consistera à procéder à la vérification des antécédents judiciaires des Personnes Visées.

d) Si votre organisation se situe dans une municipalité desservie par le Sûreté du Québec, la démarche est la même qu'au paragraphe précédent. Vous devrez signer un formulaire à cet effet.

e) Si pour quelques raisons que ce soient il est impossible de prendre entente avec soit un corps policier ou la Sûreté du Québec, des entreprises privées peuvent effectuer ce travail. Actuellement (novembre 2016), une entente existe entre Sports-Québec et la compagnie Sterling Talent Solutions. Le coût est de 25 \$ par vérification. Si vous vous trouvez dans cette situation, veuillez communiquer avec Baseball Québec pour les procédures et la façon de faire.

f) Lors de l'inscription du bénévole ou lorsqu'il remplit une fiche de renseignements, prévoir un endroit sur le formulaire où il sera inscrit ceci :

Par la présente, j'autorise (nom de l'organisme) _____ et/ou ses mandataires à procéder à la vérification de mes antécédents judiciaires et à inscrire à mon dossier ceux qui ont ou qui pourraient avoir un lien avec mes activités au sein de (nom de l'organisme) _____.

g) faire parvenir les renseignements du ou des futurs bénévoles à votre corps policier afin qu'il procède lui-même aux vérifications requises. Il est important de noter que c'est uniquement le corps policier qui recevra les résultats de son enquête.

h) **ABSENCE D'ANTÉCÉDENTS** : Lorsque la vérification démontre que le candidat ne possède aucun antécédent, le résultat de la recherche indiquera « *Absence d'antécédent et confirmation de la fin de la recherche* ».

i) **PRÉSENCE D'ANTÉCÉDENTS** : Advenant le cas où la personne ne rencontrerait pas les critères de filtrage, le résultat de la recherche indiquera « *Résultat de la recherche – Présence d'antécédents* ».

De là, le corps policier permet au candidat d'être entendu et de faire modifier, le cas échéant le résultat de cette vérification.

Lors de la rencontre, l'enquêteur peut, le cas échéant, recommander à cette personne de ne pas soumettre sa candidature au sein de l'organisation en question.

Si le candidat bénévole décide de poursuivre ses démarches, le corps policier vous informera que ce candidat a des antécédents judiciaires, vous devrez (au moins deux membres du conseil d'administration de votre organisation) rencontrer le candidat. Par la suite, votre organisation devra décider si elle accepte ou non ce bénévole.

À noter que le résultat obtenu suite à l'enquête ne dévoilera pas la nature des antécédents judiciaires décelés du candidat visé mais devra être traité de manière confidentielle.

Dans cette optique, les Organisations-Baseball sont assujetties à la Charte des droits et libertés de la personne (L.R.Q., c. C-12), notamment les articles 18.2 et 20, ainsi qu'à la Loi sur la protection des renseignements personnels dans le secteur privé (L.R.Q., c. P-39.1) et à la Loi sur le casier judiciaire (L.R.C., (1985), c. C-47).

Au moment de prendre sa décision, l'Organisation-Baseball devra considérer ce qui suit :

- (a) Lien entre l'infraction ou les infractions et la nature du poste ;
- (b) Nombre et nature des accusations ou des condamnations ;
- (c) La date où l'infraction a eu lieu ; et
- (d) Ce que la Personne Visée a fait depuis l'infraction.

Les Organisation-Baseball ne refuseront pas nécessairement un poste à quelqu'un qui présente des antécédents judiciaires. Si l'Organisation-Baseball détermine que la Personne Visée présente un risque pour ses membres et ne convient pas au poste, celle-ci avisera immédiatement la personne.

j) Les Personnes Visées habitant à l'extérieur du Canada doivent se soumettre à une vérification de ses antécédents judiciaires ou une vérification policière locale sur le territoire où ils habitent et au Canada également s'ils y ont habité un certain temps. Ces vérifications seront effectuées par le service de police local ou un fournisseur tiers

k) Tous les 3 ans après la vérification initiale, toutes les Personnes Visées doivent se soumettre à nouveau à la vérification de leurs antécédents judiciaires.

l) Dans l'intervalle, les Organisations-Baseball se réservent le droit de procéder à tout moment à une vérification des antécédents judiciaires sur un individu s'ils le jugent opportun selon les circonstances.

m) Si une Personne Visée fournit des renseignements faux ou trompeurs, celle-ci pourrait faire l'objet de sanction, pouvant aller de la suspension à l'expulsion ou un congédiement selon les circonstances.

n) Si une Personne Visée est accusée et par la suite condamnée ou trouvée coupable d'une infraction pénale ou criminelle, elle doit immédiatement aviser par écrit l'Organisation-Baseball qui l'engage.

FÉDÉRATION DU BASEBALL AMATEUR DU QUÉBEC INC.

EXTRAIT DES RÈGLEMENTS DE SÉCURITÉ

AVIS AUX MEMBRES

Les articles suivants sont tirés de la *Loi sur la sécurité dans les sports* (L.R.Q., c.S-3.1) et s'appliquent au présent règlement.

Décision	29.	Une fédération d'organismes sportifs ou un organisme sportif non affilié à une fédération doit, après avoir rendu une décision conformément à son règlement de sécurité, en transmettre copie, par courrier recommandé ou certifié, à la personne visée dans un délai de dix jours à compter de la date de cette décision et l'informer qu'elle peut en demander la révision par le ministre dans les 30 jours de sa réception. <u>1979, c. 86, a. 29;</u> <u>1988, c. 26, a. 12.</u>
Ordonnance	29.1	Le ministre peut ordonner à un membre d'une fédération d'organismes sportifs ou d'un organisme sportif non affilié à une fédération de respecter le règlement de sécurité de cette fédération ou de cet organisme lorsque cette fédération ou cet organisme omet de le faire respecter. <u>1988, c. 26, a. 13.</u>
Infraction et peine	60.	Un membre d'une fédération d'organismes sportifs ou d'un organisme sportif non affilié à une fédération qui refuse d'obéir à une ordonnance du ministre rendue en vertu de l'article 29.1 commet une infraction et est passible, en plus des frais, d'une amende de 100 \$ à 5 000 \$. <u>1988, c.26, a. 23.</u>
Infraction et peine	61.	En plus de toute autre sanction qui peut être prévue dans les statuts ou règlements d'une fédération d'organismes sportifs ou d'un organisme sportif non affilié à une fédération dont le ministre a approuvé le règlement de sécurité, une personne qui ne respecte pas une décision rendue par cette fédération ou cet organisme, en application de ce règlement, commet une infraction et est passible, en plus des frais, d'une amende de 50 \$ à 500 \$. <u>1979, c. 86, a. 61.</u>

INTERPRÉTATION

Dans le présent règlement, on entend par :

« Baseball Canada » :	la Fédération Canadienne de Baseball Amateur.
« Fédération » :	la Fédération du Baseball Amateur du Québec inc.
« Compétition » :	une activité de ligue en saison régulière et en éliminatoire, un tournoi, un championnat et une partie hors-concours.
« Protège-cou » :	pièce d'équipement qui est ajoutée au masque pour protéger le cou.
« Protège-gorge » :	partie intégrante d'un masque qui descend au-delà du menton.

CHAPITRE I

LES NORMES CONCERNANT LES INSTALLATIONS, LES ÉQUIPEMENTS ET LES SERVICES REQUIS À L'ENTRAÎNEMENT ET À LA COMPÉTITION

Section I Installations

- | | | |
|------------------|----|---|
| Inspection | 1. | Les installations et les équipements doivent être inspectés par l'entraîneur ou l'arbitre avant chaque séance d'entraînement ou partie. |
| Surface de jeu | 2. | La surface de jeu doit :
1° être conforme aux normes édictées à l'article 2.01 des Règlements officiels de Baseball Canada ainsi qu'à l'article 104 du Livre des règlements de la Fédération;
2° être nettoyée et exempte de tout objet non nécessaire à la pratique du baseball. |
| Éclairage | 3. | L'éclairage doit permettre aux joueurs de voir la balle sans difficulté. |
| Lignes | 4. | Aucune ligne sur la surface de jeu ne peut être tracée à l'aide de chaux vive (oxyde de calcium) CaO ou de chaux éteinte ou hydratée (hydroxyde de calcium) Ca(OH) ₂ . Les lignes de bois ou de matières plastiques ne sont pas autorisées. |
| Écran | 5. | Un écran d'une hauteur minimale de 6 mètres et d'une largeur minimale de 12 mètres doit être installé derrière le marbre. |
| Banc des joueurs | 6. | Le banc des joueurs doit être placé à l'arrière d'une clôture d'au moins 1,82 mètre de hauteur. |
| Abri du marqueur | 7. | L'abri du marqueur doit être situé derrière l'écran arrière. |

Section II Équipements

- | | | |
|--------------------------|-----|---|
| Équipements | 8. | Le marbre, les coussins et la plaque du lanceur doivent être conformes aux normes édictées aux articles 2.02, 2.03 et 2.04 des Règlements officiels de Baseball Canada. |
| Marbre | 9. | Le marbre doit être au niveau du sol sur la totalité de sa surface et être solidement ancré. Il doit être en caoutchouc. Toute boîte synthétique est refusée. |
| Coussins | 10. | Les coussins doivent être ancrés au sol et solidement fixés à l'ancrage. |
| Balle | 11. | La balle doit être conforme aux normes édictées à l'article 3.01 des Règlements officiels de Baseball Canada et au règlement 103.7 de la Fédération. |
| Équipements défendus | 12. | Un participant ne peut utiliser :
1° un bâton qui a été modifié pour provoquer une réaction inhabituelle sur la balle;
2° une substance pouvant modifier la balle. |
| Lance-balles automatique | 13. | Un adulte membre de la Fédération doit être présent lors de l'utilisation d'un lance-balles automatique. Les normes d'utilisation du manufacturier doivent être respectées. |

Trousse de premiers soins	14.	<p>Une trousse de premiers soins doit être accessible près de la surface de jeu et contenir au moins les éléments suivants :</p> <p>1° un manuel de secourisme approuvé par un organisme reconnu en matière de premiers soins;</p> <p>2° les instruments suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> a) une paire de ciseaux à bandage; b) une pince à échardes; c) 12 épingles de sûreté (grandeurs assorties); <p>3° les pansements suivants (ou de dimensions équivalentes):</p> <ul style="list-style-type: none"> a) 25 pansements adhésifs (25 mm X 75 mm) stériles enveloppés séparément; b) 25 compresses de gaze (101,6 mm X 101,6 mm) stériles enveloppées séparément; c) 4 rouleaux de bandage de gaze stérile (50 mm X 9 m) enveloppés séparément; d) 4 rouleaux de bandage de gaze stérile (101,6 mm X 9 m) enveloppés séparément; e) 6 bandages triangulaires; f) 4 pansements compressifs (101,6 mm X 101,6 mm) stériles enveloppés séparément; g) un rouleau de diachylon (25 mm X 9 m); <p>4° antiseptique : 25 tampons antiseptiques enveloppés séparément.</p> <p>La trousse doit également contenir les numéros d'urgence suivants : 1° ambulance; 2° centre hospitalier; 3° police.</p>
Téléphone	15.	Un téléphone doit être accessible en tout temps à proximité de la surface de jeu.
Ambulance	16.	Les lieux où se déroule la compétition doivent être accessibles à une ambulance.

CHAPITRE II

LES NORMES CONCERNANT LA PARTICIPATION À L'ENTRAÎNEMENT ET À LA COMPÉTITION

Section I

Dispositions générales

Responsabilités	17.	<p>Lors d'une séance d'entraînement ou d'une partie, le participant doit :</p> <p>1° déclarer à l'entraîneur tout changement de son état de santé qui empêche la pratique normale du baseball ou qui risque d'avoir des effets néfastes sur son intégrité corporelle;</p> <p>2° déclarer à l'entraîneur qu'il utilise ou est sous l'effet de médicaments;</p> <p>3° déclarer à l'entraîneur qu'il porte des lentilles cornéennes;</p> <p>4° ne pas consommer ou être sous l'effet de drogues, de boissons alcooliques, de substances dopantes ou de toutes formes de tabac. À défaut de quoi, il sera expulsé de la partie en cours;</p> <p>5° ne peut porter un plâtre ou un appareil qui a la même fonction.</p>
Équipement	18.	<p>Le participant doit porter :</p> <ul style="list-style-type: none"> 1° un gant ou une mitaine de cuir; 2° des souliers avec ou sans crampons; 3° un support athlétique à coquille protectrice pour les hommes; 4° un protège-pubis pour les femmes. <p>Les gants et les souliers doivent être conformes aux normes édictées aux articles 3.04, 3.05 et 3.06 des Règlements officiels de Baseball Canada et aux règlements 103.4 et 103.5 de la Fédération.</p>
	19.	<p>Le participant doit utiliser un bâton qui répond à la norme édictée à l'article 3.02 des Règlements officiels de Baseball Canada et au règlement 103.6 de la Fédération.</p>

Receveur	20.	<p>Le receveur doit porter l'équipement suivant :</p> <p>1°un casque, un masque et un protège-cou;</p> <p>2°un plastron;</p> <p>3°un support athlétique à coquille protectrice pour les hommes et un protège-pubis pour les femmes;</p> <p>4°des jambières;</p> <p>5°un gant de receveur.</p> <p>L'utilisation du masque de receveur combiné approuvé est permise. Pour les divisions mineures, le masque combiné doit être porté avec un protège-cou.</p>
	21.	<p>Tout joueur qui agit comme receveur doit revêtir un équipement complet lorsqu'il est accroupi. Pour les divisions mineures, le masque doit être porté avec un protège-cou.</p> <p>Tout joueur de division majeure ou tout entraîneur qui reçoit des tirs de réchauffement doit revêtir un casque et un masque lorsqu'il est accroupi.</p>
Casque protecteur	22.	<p>Le port du casque protecteur à deux oreilles est obligatoire pour tous les frappeurs, coureurs, et en tout temps, pour le préposé(s) aux bâtons. Tout joueur de division mineure peut agir à titre d'entraîneur sur les buts en portant un casque protecteur à 2 oreilles.</p>
	23.	<p>Le port du casque protecteur à deux oreilles est obligatoire pour le joueur en défensive qui occupe la position de lanceur lorsqu'on utilise le lance-balles automatique.</p>
Entraîneur	24.	<p>La présence d'un entraîneur est requise lors d'une partie. Au moment d'un entraînement, le ratio participant / entraîneur ne doit pas excéder 25 pour 1.</p>

Section II
Participation à une compétition

Affiliation	25.	<p>Toute équipe ou association qui prend part aux activités organisées par la Fédération doit être membre de celle-ci ou obtenir une autorisation de celle-ci.</p>
Certificat de joueur	26.	<p>Avant de participer à sa première partie, pour toute équipe de division que ce soit, un participant doit être inscrit dans un cahier d'enregistrement émis par la Fédération.</p>
Classification	27.	<p>Les divisions et les classifications des participants doivent respecter les normes prévues à la section C des règlements de la Fédération.</p>
Quitter l'abri	28.	<p>Aucun participant ne peut quitter l'abri tant et aussi longtemps que la balle est en jeu.</p>
Lanceur	29.	<p>Le lanceur doit respecter les normes prévues aux articles 106, 107, 108 et 109 des règlements de la Fédération.</p>

CHAPITRE III

LES NORMES CONCERNANT LA FORMATION ET LES RESPONSABILITÉS DES ENTRAÎNEURS

- Enregistrement 30. Le nom de tout entraîneur doit être inscrit dans un cahier d'enregistrement ou certificat émis par la Fédération pour être admissible à diriger une équipe avant la première partie où il occupe cette fonction.
- Classification 31. Les entraîneurs sont classés comme suit :
- | | |
|----------------------------|----------------------------|
| 1° formation annuelle; | 2° en formation-initiation |
| 3° formé-initiation | 4° en formation-régional |
| 5° formé-régional | 6° certifié-régional |
| 7° en formation-provincial | 8° formé-provincial |
| 9° certifié-provincial | 10° niveau III. |
- Note : Pour obtenir un statut « certifié », un entraîneur doit être**
- âgé d'au moins 16 ans.
- Accréditation 32. Pour être un entraîneur accrédité, une personne doit :
- 1° être âgée de 14 ans ou plus;
 - 2° être actif comme entraîneur pendant au moins une saison au cours des cinq années suivant le dernier stage suivi;
 - 3° avoir satisfait aux exigences du profil « Sport Communautaire – Contexte Initiation », du profil « Compétition – Contexte Introduction et Contexte Développement » ou niveau III en baseball, du Programme national de certification des entraîneurs.
- Équivalence 33. La Fédération peut émettre une accréditation d'entraîneur à une personne qui ne satisfait pas aux exigences de l'article 32, si celle-ci lui démontre une qualification équivalente.
- Niveau d'intervention 34. Pour les divisions Atome à Midget de classe A, l'entraîneur-chef doit posséder l'accréditation « formé – initiation ». Un (1) entraîneur adjoint doit posséder l'accréditation « en formation – initiation ». Un (1) entraîneur par équipe doit suivre une formation annuelle. Pour les divisions Moustique à Midget de classe B, un (1) entraîneur par équipe doit posséder l'accréditation « formé – initiation. Pour la division Atome de classe B et Grand Chelem, un (1) entraîneur par équipe doit posséder l'accréditation « en formation – initiation. Pour la division Rallye Cap, le responsable associatif doit avoir une formation Rallye Cap.
35. L'entraîneur-chef et un (1) entraîneur adjoint de division Moustique AA doivent posséder l'accréditation « formé – initiation ». Deux (2) entraîneurs par équipe doivent suivre une formation annuelle.
36. L'entraîneur-chef de division Pee-Wee AA doit posséder l'accréditation « régional – certifié. Un (1) entraîneur adjoint doit posséder l'accréditation « régional – formé ». Deux (2) entraîneurs par équipe doivent suivre une formation annuelle. L'entraîneur-chef de division Bantam AA doit posséder l'accréditation « provincial – certifié ». Un (1) entraîneur adjoint doit posséder l'accréditation « provincial – formé ». Deux (2) entraîneurs par équipe doivent suivre une formation annuelle. L'entraîneur-chef de division Midget AA doit posséder l'accréditation « régional – certifié ». Un (1) entraîneur adjoint doit posséder l'accréditation « régional – formé ». Deux (2) entraîneurs par équipe doivent suivre une formation annuelle.

L'entraîneur-chef de division Junior AA doit posséder l'accréditation « régional – formé. Un (1) entraîneur adjoint doit posséder l'accréditation « régional – formé » ou les modules « lanceur / receveur + stratégies. Un (1) entraîneur par équipe doit suivre une formation annuelle.

L'entraîneur-chef de division Junior BB doit posséder l'accréditation « régional – formé.

37. L'entraîneur-chef de division Junior Élite doit posséder l'accréditation « provincial – certifié » + 6 modules Compétition-Développement. Les autres entraîneurs adjoints doivent posséder l'accréditation « provincial – formé ».
38. Tous les entraîneurs de division Midget AAA doivent posséder l'accréditation « provincial – certifié » + 6 modules Compétition-Développement.
39. Lors des Jeux du Québec, l'entraîneur-chef doit posséder l'accréditation « provincial – certifié. Les entraîneurs adjoints doivent posséder l'accréditation « provincial – formé ».
- Responsabilités 40. L'entraîneur doit :
- 1° voir au respect des normes de sécurité mentionnées au chapitre I;
 - 2° signaler tout bris ou mauvais fonctionnement des installations à la personne responsable et compléter le rapport de situations dangereuses;
 - 3° renseigner les participants sur les caractéristiques d'un bon équipement incluant leur entretien et ajustement;
 - 4° connaître l'emplacement de la trousse de premiers soins et du téléphone;
 - 5° avoir en sa possession les numéros de téléphone suivants :
 - a) ambulance;
 - b) police;
 - c) centre hospitalier;
 - d) titulaire de l'autorité parentale ou tuteur;
 - 6° s'assurer de l'admissibilité d'un participant;
 - 7° ne jamais engager une discussion avec un arbitre relativement à toute décision de jugement;
 - 8° faire rapport à la Fédération de toute blessure survenue à l'entraînement dans les vingt (20) jours ouvrables suivant l'accident sur le formulaire prévu à cet effet;
 - 9° en cas de blessure, s'assurer qu'un participant reçoive des soins;
 - 10° sensibiliser les participants à la charte de l'esprit sportif;
 - 11° respecter le code d'éthique de l'entraîneur prévu à cet effet;
 - 12° prendre les moyens raisonnables afin qu'un participant ne soit pas sous l'influence de boissons alcoolisées, de drogues, de substances dopantes ou de toutes formes de tabac au cours d'un entraînement ou d'une compétition;
 - 13° ne pas consommer ou être sous l'effet de drogues, de boissons alcooliques, de substances dopantes ou toutes formes de tabac. À défaut de quoi, il sera expulsé de la partie en cours.

CHAPITRE IV

LES NORMES CONCERNANT LA FORMATION ET LES RESPONSABILITÉS DES ARBITRES

- | | | |
|----------------------------|-----|--|
| Arbitre | 41. | À l'occasion des parties disputées entre des équipes membres de la Fédération, deux arbitres, membres de celle-ci, doivent être présents pour appliquer les règles du jeu. En cas de force majeure, un seul arbitre pourra officier la partie. |
| Classification | 42. | Les arbitres sont classés comme suit :
a) arbitre niveau 1, b) arbitre niveau 2, c) arbitre niveau 3. |
| Accréditation des arbitres | 43. | Les normes et niveaux relatifs à la formation des arbitres sont :
1° être âgé d'au moins 13 ans au cours de l'année;
2° pour l'arbitre niveau 1, suivre un stage de niveau 1. L'arbitre sera soumis à une évaluation dans les 24 mois;
3° pour l'arbitre niveau 2, être détenteur du niveau 1 depuis au moins un an, avoir complété et réussi avec une note minimale de 60 % les modules « Niveau 1 Complet », suivre un stage de niveau 2 et réussir un examen avec une note minimale de 70 %
L'arbitre sera soumis à une évaluation au marbre dans les 24 mois;
5° pour l'arbitre niveau 3, être détenteur du niveau 2 depuis au moins deux ans, avoir réussi les modules « Niveau 2 : Défensive » et « Niveau 2 : Offensive », suivre un stage de niveau 3 et réussir un examen en ligne avec une note minimale de 80 % ou participer à la clinique tri-annuelle. L'arbitre sera soumis à une évaluation au marbre et sur les buts dans les 24 mois. |
| Niveau d'intervention | 44. | Le niveau d'intervention d'un arbitre est le suivant :
Niveau 1 : baseball mineur associatif;
Niveau 2 : baseball mineur associatif et régional;
Niveau 3 : baseball mineur régional et être âgé d'au moins 18 ans pour les divisions majeures. |
| Responsabilités | 45. | Un arbitre doit :
1° voir au respect des règles du jeu;
2° vérifier au début de la partie si les équipements et les installations sont conformes au présent règlement et signaler tout bris en complétant le rapport de situations dangereuses;
3° consulter les entraîneurs des équipes sur la pertinence ou non de poursuivre la partie lors de toute détérioration des conditions météorologiques (orages électriques ou vents violents) ou à l'état du terrain et de décider du moment de la suspension du jeu;
4° s'il y a expulsion, faire un rapport écrit à la ligue, à la zone, à la région ou au comité organisateur du tournoi et à son supérieur immédiat dans les vingt-quatre (24) heures qui suivent la partie;
5° ne pas consommer ou être sous l'effet de drogues, de boisson alcoolisée, de substances dopantes ou de toutes formes de tabac. |
| | 46. | L'arbitre derrière le marbre doit porter l'équipement de protection suivant :
1° un masque;
2° un protège-gorge;
3° un plastron;
4° un support athlétique avec coquille protectrice pour les hommes et un protège-pubis pour les femmes;
5° des jambières. |

CHAPITRE V

LES NORMES CONCERNANT L'ORGANISATION ET LE DÉROULEMENT D'UNE COMPÉTITION

- Tournoi ou championnat 47. À l'occasion d'un tournoi ou d'un championnat, un dirigeant doit :
- 1° obtenir une sanction de la Fédération;
 - 2° ne pas gérer une équipe ou y agir à titre d'officiel au cours d'une partie;
 - 3° s'assurer de la disponibilité d'un service médical et ambulancier.
- Responsabilités de l'organisateur 48. L'organisateur doit :
- 1° Avant la compétition :
 - a) prévoir le personnel d'encadrement qualifié conformément au chapitre IV et nécessaire à la tenue de la compétition;
 - b) connaître les règlements de Baseball Canada et de la Fédération;
 - c) vérifier l'admissibilité des participants qui doit être conforme aux normes prévues aux articles 25-26 et 27;
 - d) s'assurer que les installations, les équipements et les services sont conformes aux dispositions du chapitre I;
 - e) s'assurer que le marqueur soit installé derrière un écran arrière.
 - 2° Pendant la compétition :

S'assurer qu'aucune boisson alcoolisée, drogue, substances dopantes ou toutes formes de tabac ne soit consommées dans les zones réservées aux participants et aux arbitres;
 - 3° Après la compétition :

Faire parvenir un rapport à la Fédération dans un délai de vingt (20) jours de la fin de la compétition portant sur tout incident, accident ou blessure sur le formulaire prévu à cet effet et sur toute infraction au présent règlement survenue durant la compétition.

CHAPITRE VI

LES SANCTIONS EN CAS DE NON-RESPECT DU RÈGLEMENT

- Sanction 49. Un organisateur qui contrevient à une disposition du présent règlement peut se voir refuser le privilège de présenter toute compétition sanctionnée par la Fédération pour l'année en cours et pour toute la durée de la saison suivante.
50. Un participant, un entraîneur ou un officiel qui contrevient à l'une des dispositions du présent règlement est passible d'expulsion et de suspension pour une période déterminée par la Fédération selon la gravité de l'acte.
- Avis d'infraction 51. La Fédération doit aviser par écrit une personne de l'infraction qu'on lui reproche et lui donner l'occasion de se faire entendre dans un délai raisonnable.
- Décision et avis d'appel 52. La Fédération doit expédier par courrier recommandé ou certifié une copie de sa décision à la personne visée, dans un délai de dix (10) jours de la date de la décision et l'informer qu'elle peut en demander la révision par le ministre. Cette demande de révision doit être logée dans les 30 jours de la réception de la décision, conformément à la Loi sur la sécurité dans les sports (L.R.Q., c. S-3.1).

CHARTE DE L'ESPRIT SPORTIF

Faire preuve d'esprit sportif, c'est :

- Article I D'abord et avant tout observer strictement tous les règlements et ne jamais chercher à enfreindre délibérément un règlement.*
- Article II Respecter l'officiel. La présence d'officiels ou d'arbitres est essentielle au bon déroulement de toute compétition. L'officiel n'a pas la tâche facile; c'est pourquoi il mérite le respect de tous.*
- Article III Accepter toutes les décisions de l'arbitre sans jamais mettre en doute son intégrité.*
- Article IV Reconnaître dignement la supériorité de l'adversaire dans la défaite.*
- Article V Accepter la victoire avec modestie et sans ridiculiser son adversaire.*
- Article VI Savoir reconnaître les bons coups et les bonnes performances de l'adversaire.*
- Article VII Vouloir se mesurer à un adversaire dans l'équité. Compter sur son talent et ses habilités pour tenter d'obtenir la victoire.*
- Article VIII Refuser de gagner par des moyens illégaux et par tricherie.*
- Article IX Pour l'officiel, bien connaître tous les règlements et les appliquer avec impartialité.*
- Article X Garder sa dignité en toutes circonstances et montrer que l'on a la maîtrise de soi. Refuser d'accepter que la violence physique et verbale prenne le dessus sur soi.*

CODE D'ÉTHIQUE DE L'ENTRAÎNEUR

1. **Intégrité** L'entraîneur doit agir avec intégrité dans l'exercice de ses fonctions avec les joueurs, les collègues, les officiels, les dirigeants, le public et le sport du baseball
2. **Compétence** L'entraîneur doit se préparer afin de bien servir les joueurs de façon professionnelle sur les aspects technique, physique, psychologique et social.
3. **Respect des athlètes** L'entraîneur doit respecter les joueurs en tout temps et agir dans le meilleur intérêt de leur sécurité et de leur développement.
4. **Respect des règlements** L'entraîneur doit accepter et appliquer autant les règlements de jeu du baseball que ceux de Baseball Québec.
5. **Respect des officiels** L'entraîneur doit accepter et comprendre le rôle des officiels ainsi que leurs décisions. Toute intervention avec eux doit se faire avec le meilleur respect.
6. **Comportement avec les autres entraîneurs**
Le comportement envers les autres entraîneurs doit se faire avec courtoisie, respect et bonne foi.
7. **Conduite personnelle** L'entraîneur doit agir comme modèle pour les jeunes en maintenant les meilleurs standards de conduite tout en supportant les principes de l'esprit sportif

J'ai pris connaissance du Code d'éthique de l'entraîneur de Baseball Québec et je m'engage à le respecter durant les activités de la prochaine saison.

Signature de l'entraîneur

CODE D'ÉTHIQUE DU PARENT

Reconnaissant que :

Le sport possède un formidable potentiel comme contribution à la santé, à l'équilibre et au développement de la personne;

Le bien-être et l'épanouissement de mon enfant constituent une priorité située bien au-delà de la performance et de la victoire sportive.

À titre de parent de jeune sportif, mon propos et mon comportement démontrent que :

1. Je comprends que mon enfant exerce un sport pour son plaisir et non pour le mien.
2. Je considère la victoire comme l'un des plaisirs du sport, je dédramatise la défaite et je reconnais les erreurs comme faisant partie de l'apprentissage.
3. Je respecte les entraîneurs et leur travail bénévole.
4. Je comprends la tâche difficile des officiels et je respecte leurs décisions.
5. Je reconnais les bonnes performances de mon enfant comme celles des autres compétiteurs.
6. J'accepte les limites de mon enfant et je ne projette pas d'ambition démesurée sur lui.
7. Je m'efforce de connaître les règles du sport pour éviter que l'ignorance ne biaise mon jugement envers les décisions des entraîneurs et des officiels.
8. Je ne vois pas les enfants sportifs comme des adultes sportifs en miniature.
9. J'inculque à mon enfant des valeurs de respect, de discipline, d'effort et de loyauté.
10. Je ne tolère ni n'encourage la violence physique ou psychologique.
11. J'encourage mon enfant à développer ses habilités et son esprit sportif.

J'ai pris connaissance du Code d'éthique du parent de Baseball Québec et je m'engage à le respecter durant les activités de la prochaine saison.

Signature du parent



PROCÉDURES DE RÉCLAMATION D'ASSURANCE ACCIDENT

Il est important de savoir que :

1. Le membre doit obligatoirement être affilié à Baseball Québec et la réclamation doit être approuvée par le bureau provincial.
2. Un rapport d'accident doit avoir été rempli par un responsable lors de l'accident et acheminé à Baseball Québec dans les trente (30) jours suivants l'accident.
3. Le membre devra se procurer un formulaire de réclamation (preuve de sinistre) disponible sur le site internet de Baseball Québec situé au **www.baseballquebec.com** sous l'onglet "**Documents**", "**Assurances**". Veuillez prendre note que le formulaire pour les réclamations de frais dentaires est distinct. Le formulaire autorisation de collecte, d'utilisation et de divulgation de renseignements personnels doit être complété pour toutes les réclamations.
4. Le membre doit dûment compléter toutes les cases de la preuve de sinistre ainsi que faire remplir la déclaration du médecin traitant, situé au verso du formulaire, et retourner le tout à Baseball Québec dans les trente (30) jours suivants l'accident. Veuillez noter que les frais encourus pour faire remplir le formulaire d'assurance ne sont pas remboursables par la compagnie d'assurance.
5. Lorsque vous complétez la preuve de sinistre, il est important de spécifier si vous avez des assurances personnelles, sinon le formulaire vous sera retourné.
6. Un délai de 90 jours vous est accordé pour retourner à Baseball Québec les factures originales inhérentes à votre demande. Si votre preuve de sinistre est mal complétée, elle vous sera retournée et le traitement de votre dossier ne pourra être que plus long.
7. Afin de recevoir un remboursement de la compagnie d'assurance, le membre devra avoir consulté un médecin dans un délai maximum de 30 jours suite à l'accident et avoir été référé par ce dernier AVANT de suivre tout traitement de physiothérapie ou de chiropractie. La déclaration du médecin traitant doit normalement être utilisée à cette fin.
8. La police d'assurance prévoit le remboursement des dépenses résultant d'une blessure corporelle causée uniquement par un accident. Les dépenses résultant d'une blessure causée par le surmenage d'un membre ou d'un muscle ne sont pas remboursables.
9. La couverture des assurances de Baseball Québec s'applique APRÈS les autres couvertures d'assurance du membre ou de ses parents, s'il y a lieu. Elle pourra servir à couvrir la portion impayée par le 1^{er} assureur. Vous devez nous faire parvenir le rapport d'accident et la preuve de sinistre dans les délais requis et lorsque vous recevrez le remboursement de votre assureur, vous devrez nous faire parvenir le talon explicatif du remboursement reçu.

*Pour toutes informations relatives à la procédure de réclamation d'assurance accident ainsi qu'aux différentes couvertures d'assurance, veuillez-vous référer au site Internet de Baseball Québec situé au **www.baseballquebec.com** sous l'onglet "**Documents**", "**Assurances**".*