



RÉGLEMENTATION SPÉCIFIQUE BASEBALL 2022

ROUGE: Modifications

Révisé: 22 juin 2022

Table des matières

Article 1.	Catégories d'âge	3
Article 2.	Composition d'une équipe	4
Article 3.	Inscriptions des joueurs	4
Article 4.	Saison régulière	4
Article 5.	Balles	5
Article 6.	Durée des parties	5
Article 7.	Distance des buts	5
Article 8.	Pointage	5
Article 9.	Lanceur	6
Article 10.	Participation	7
Article 11.	Éthique Sportive	7
Article 12.	Classement	7
Article 13.	Uniformes	8
Article 14.	Récompenses	8
Article 15.	Règlements	8

DOCUMENT COMPLEMENTAIRE IMPORTANT A LIRE : REGLEMENTATION ADMINISTRATIVE 2022-2023

ARTICLE 1. CATÉGORIES D'ÂGE

- 1.1 Les catégories d'âge sont celles décrétées par le RSEQ provincial pour l'année en cours.

Catégories	
Colibri	1 ^{er} octobre 2012 au 30 septembre 2014
Moustique	1 ^{er} octobre 2010 au 30 septembre 2012
Benjamin	1 ^{er} octobre 2008 au 30 septembre 2010
Cadet	1 ^{er} octobre 2006 au 30 septembre 2008
Juvenile	1 ^{er} juillet 2004 au 30 septembre 2006

- 1.1.1** Cependant, au niveau régional (D3 et D4), les étudiants-athlètes qui sont **nés entre le 1^{er} juillet 2003 et le 30 juin 2004** seront admis à titre de J7 si les conditions suivantes sont respectées :

- Être en voie d'obtenir un D.E.S.
- Fréquenter l'établissement scolaire au secteur jeunesse de son équipe pour l'année entière.

- 1.1.2** Ces joueurs J7 seront éligibles pour la saison régulière et le championnat régional, mais ils ne pourront pas participer au championnat provincial.

- 1.2 Si une équipe ne peut respecter une catégorie d'âge (dû à la présence de joueurs trop vieux pour la catégorie d'âge), elle devra faire une demande écrite au RSEQ Outaouais avant la CDA #1. La CDA analysera la demande et prendra la décision finale à cet effet. Si elle est acceptée, elle pourra jouer hors-concours dans la ligue. Les parties ne compteront pas au classement général. En aucun cas, elle ne pourra participer aux séries éliminatoires.

ARTICLE 2. COMPOSITION DES ÉQUIPES

2.1

Catégorie	Minimum	Maximum
Toute catégorie	9	17

- 2.2** Pour débiter la partie, les équipes doivent avoir, un minimum de huit (8) joueurs aptes à jouer. À défaut d'avoir le nombre minimal de joueurs aptes à jouer, l'équipe perdra le match par forfait et la partie aura quand même lieu avec les arbitres.
- 2.3** Si une équipe doit jouer un match à 8 joueurs, la 9^e place dans l'alignement sera un retrait automatique.

ARTICLE 3. INSCRIPTION DES JOUEURS

- 3.1** Réferez-vous à l'**article 16 ADMISSIBILITÉ DES JOUEURS** de la réglementation administrative du RSEQ Outaouais pour connaître les modalités.
- 3.2** Le surclassement est permis selon l'**article 7 de la réglementation administrative** du RSEQ Outaouais.

ARTICLE 4. SAISON RÉGULIÈRE

- 4.1** La saison se déroulera sous format de tournoi.
- 4.2** Les modifications au calendrier ne sont pas permises.
- 4.3** Chaque entraîneur est responsable de vérifier les présences des athlètes de son équipe pour chaque match. Les présences sont disponibles en ligne 72 heures après l'événement.
- 4.4** Les athlètes absents devront être rayés de l'alignement par l'entraîneur à chaque partie.
- 4.5** Un athlète blessé et présent au banc des joueurs sera considéré comme étant présent et devra être identifié par un « B ».

ARTICLE 5. BALLES OFFICIELLES

- 5.1** Les balles de match seront fournies par le RSEQ Outaouais et redistribuées aux équipes après le tournoi.
- 5.2** Les frais pour les balles seront inclus dans les frais d'inscription.

ARTICLE 6. DURÉE DES PARTIES

- 6.1** **Durée des parties** : Les parties seront de 6 manches. La partie devient officielle après 3 manches et demie si l'équipe receveuse est en avance et 4 manches si l'équipe visiteuse est en avance ou il y a égalité.
- 6.2** **Couvre-feu**: Une nouvelle manche ne peut pas être débutée **1h45** après le début du match. L'arbitre avertira les deux équipes quand c'est la dernière manche. Le match sera terminé **après 2h00** et le pointage final sera le pointage de la manche précédente.
- 6.3** **10 points d'écart** : Dès que le match est officiel, si une équipe est en avance de 10 points ou plus, le match sera terminé. Si l'équipe visiteuse prend l'avance de 10 points ou plus dans la première moitié de la manche l'équipe receveuse a le droit à leur coup au bâton.
- 6.4** Le match de final doit être complété jusqu'à la fin, à moins d'un écart de 10 points.

ARTICLE 7. DISTANCE DES BUTS

- 7.1** La distance des buts sera de 80 pieds pour les catégories benjamin et cadet et de 90 pieds pour la catégorie juvénile.
- 7.2** Pour une ligue ouverte, les buts seront d'une distance de 90 pieds.

ARTICLE 8. POINTAGE

- 8.1** Un maximum de 5 points par manche peut être compté dans les 5 premières manches. La 6^e manche est ouverte.
- 8.2** S'il y a un écart de 10 points ou plus après que le match soit officiel, le match sera terminé.

ARTICLE 9. LANCEUR

9.1 Monticule :

Age	Distance du monticule
Peewee	48 pieds
Bantam	54 pieds
Midget	60.6 pieds

9.2 Lancer par match et par tournoi :

Division	Aucun repos requis	1 journée de complet Repos requis	Maximum de lancer dans le tournoi.
12/13	1-40	41-55	85
14/15	1-45	46-60	90
16 à 18	1-50	51-65	100

12/13 ans : Un lanceur qui effectue 56 + lancers et plus dans une journée ne peut pas relancer dans le tournoi. Cependant s'il se rend à 40 ou 55 lancers, il a le droit de terminer le frappeur sans punition.

14/15 ans : Un lanceur qui effectue 61 + lancers et plus dans une journée ne peut pas relancer dans le tournoi. Cependant s'il se rend à 45 ou 60 lancers, il a le droit de terminer le frappeur sans punition.

16/17/18 ans : Un lanceur qui effectue 66 + lancers et plus dans une journée ne peut pas relancer dans le tournoi. Cependant s'il se rend à 50 ou 65 lancers, il a le droit de terminer le frappeur sans punition.

9.3 **Frappeur :** Utilisation du bâton accepter par baseball Québec

NIVEAU	GRANDEUR
Peewee	USSSA 1.15/ USA baseball (-10)
Bantam	Niveau Bantam = USSSA 1.15/ USA baseball (-10)
Midget	BBCOR.50 (-3)

ARTICLE 10. RÈGLE DE PARTICIPATION

- 10.1** Tous les joueurs inscrits à l'alignement doivent avoir un tour au bâton. Par exemple, pour une équipe de 12 joueurs inscrits, les 12 joueurs auront leur tour au bâton.
- 10.2** Les substitutions à la défensive peuvent se faire seulement au début de la manche ou demi-manche, sauf en cas de blessure.
- 10.3** Les substitutions sont illimitées. Un joueur qui sort du match et passe un tour sur le banc peut revenir dans le match à la prochaine manche.

ARTICLE 11. ÉTHIQUE SPORTIVE

- 11.1** À chaque partie, on ajoute au classement un maximum de deux points de valorisation pour le respect de l'éthique sportive pour chaque équipe.
- 11.2** L'équipe pourrait perdre un (1) point d'éthique dans les situations suivantes :
- 11.2.1** Un joueur ou entraîneur se fait expulser du match.
 - 11.2.2** Un joueur ou entraîneur commet tout autre fait et geste jugé antisportif par le RSEQ Outaouais et/ou l'officiel.
 - 11.2.3** Le délégué du sport étudiant dûment autorisé par l'institution peut demander, uniquement par écrit, l'ajout ou le retrait du/des points d'éthique sportive dans les cinq jours ouvrables suivants. La demande sera analysée par le RSEQ Outaouais. La décision sera finale et sans appel.

ARTICLE 12. CLASSEMENT DES ÉQUIPES

- 12.1**
- | | |
|------------------|---------------------------------|
| Partie gagnée : | 3 points |
| Partie nulle : | 1 point |
| Partie perdue : | 0 point |
| Partie forfait : | 0 point et l'équipe perd 0 à 10 |
- 12.2** Une équipe perd la rencontre par forfait si, 15 minutes après l'heure du début de la rencontre, elle n'est pas présente ou n'est pas en mesure de présenter le nombre minimum de joueurs. Référez-vous à l'**article 18 DÉROULEMENT D'UNE RENCONTRE de la réglementation administrative** du RSEQ Outaouais pour connaître les modalités.

12.3 Si l'égalité persiste entre deux ou plusieurs équipes :

Rang	Type	Applicable
1	PTS • Points au classement	Tous les matchs
2	V • Victoires	Les matchs entre les équipes en égalité et départagées
3	PC • Points contre	Les matchs entre les équipes en égalité et départagées
4	PP • Points pour	Les matchs entre les équipes en égalité et départagées
5	PC • Points contre	Tous les matchs
6	PP • Points pour	Tous les matchs
7	PP - PC • "Points pour" moins "Points contre"	Tous les matchs

12.4 S'il y a une égalité en éliminatoires, le match se poursuivra jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant.

Chaque équipe débutera la 1^{ère} manche supplémentaire normalement. Toute autre manche subséquente nécessaire commencera avec un coureur au 1^{er} et 2^e but et sans aucun retrait. Voir exemple ci-dessous pour confirmer qui est au 1^{er} et 2^e but.

Ex : 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.

ARTICLE 13. UNIFORMES

13.1 Les joueurs devront porter un uniforme approprié incluant des pantalons style baseball et un chandail avec un numéro dans le dos.

13.2 Les crampons en caoutchouc sont suggérés.

ARTICLE 14. RÉCOMPENSES

14.1 Seulement des médailles OR et Argent seront remises à la fin du tournoi.

ARTICLE 15. RÈGLEMENTS

- 15.1** Les règlements officiels de baseball sont ceux de Baseball Québec catégorie Midget.
- 15.2** Les règlements spécifiques ont préséance sur les règlements officiels.
- 15.3** Les règlements administratifs du RSEQ Outaouais se doivent d'être respectés.