

SPORT. ÉDUCATION. FIERTÉ.

IRSEQ®

OUTAOUAIS

RÉGLEMENTATION SPÉCIFIQUE BASEBALL 2023-24

ROUGE : Modifications

Révisé : 21 juin 2023

Table des matières

Article 1.	Catégories d'âge	3
Article 2.	Composition d'une équipe	3
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	8
Article 11.	Éthique Sportive	8
Article 12.	Classement	8
Article 13.	Uniformes	9
Article 14.	Récompenses	10
Article 15.	Règlements	10

DOCUMENT COMPLEMENTAIRE IMPORTANT A LIRE : REGLEMENTATION ADMINISTRATIVE 2023-2024

ARTICLE 1. CATÉGORIES D'ÂGE

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

Catégorie		
U14	1er janvier 2009 au 31 décembre 2011	12-13-14 ans durant l'année calendrier
U18	1er janvier 2005 au 31 décembre 2008	15-16-17-18 ans durant l'année calendrier

1.1.1 Cependant, au niveau régional (D3 et D4), les étudiants-athlètes qui sont **nés entre le 1^{er} juillet 2004 et le 30 juin 2005** 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.
- 2.4 Un joueur évoluant dans la division AAA de Baseball Québec ou autre niveau équivalent dans une autre région, ne peut lancer ou jouer à la position de receveur dans la saison automne et dans le mini-tournoi printanier.

ARTICLE 3. INSCRIPTION DES JOUEURS

- 3.1 Référez-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 d'automne se déroulera sur des matchs en semaine avec le championnat régional qui se jouera sur une fin de semaine prédéterminé par le RSEQ.

Au printemps, selon la disponibilité des terrains, la saison se déroulera sur une fin de semaine. Cette mini saison sera considérée comme camp d'entraînement pour les équipes et il n'y aura pas de classement.
- 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 seront seulement fournies par le RSEQ lors du championnat régional. C'est à dire, les matchs de QF, DF et finalités.

Les matchs d'automne jouer sur semaine et le mini tournoi au printemps, devient aux équipes locales de fournir les balles.

5.2 Les frais pour les balles fournies lors du championnat régional 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 Seuls les matchs lors du championnat régional qui a lieu à l'automne seront des matchs à finir. C'est à dire, les QF, DF et final. 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 **14U** et cadet et de 90 pieds pour la catégorie **18U**.

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
14U	48 pieds
16U	54 pieds
18U	60.6 pieds

9.2 Lancer par match et par tournoi :

14U - NOMBRE DE MANCHES (saison régulière) - SEPTEMBRE

Un lanceur ne peut lancer plus de 4 manches dans une journée

Un lanceur ne peut cumuler plus de 8 manches dans une période de 7 jours consécutifs.

NOMBRE DE LANCERS (tournois – championnats) :

Un lanceur qui effectue entre 41 et 55 lancers dans une journée doit avoir une journée de repos

Un lanceur qui effectue entre 56 et 70 lancers dans une journée doit avoir 2 journées de repos

Un lanceur qui effectue entre 71 et 85 lancers dans une journée doit avoir 3 journées de repos

16U - NOMBRE DE MANCHES (saison régulière) - SEPTEMBRE

Un lanceur ne peut lancer plus de 7 manches dans une journée

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

Un lanceur qui cumule plus de 3 manches dans une journée doit avoir 2 journées de repos

Un lanceur qui cumule 7 manches dans une journée doit avoir 3 journées de repos

Une balle lancée dans une manche compte pour une manche lancée

NOMBRE DE LANCERS (tournois – championnats) :

Un lanceur qui effectue entre 46 et 60 lancers dans une journée doit avoir une journée de repos

Un lanceur qui effectue entre 61 et 75 lancers dans une journée doit avoir 2 journées de repos

Un lanceur qui effectue entre 76 et 90 lancers dans une journée doit avoir 3 journées de repos

18U - NOMBRE DE MANCHES (saison régulière) : SEPTEMBRE

Un lanceur ne peut lancer plus de 7 manches dans une journée

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

Un lanceur qui cumule plus de 4 manches dans une journée doit avoir 2 journées de repos

Un lanceur qui cumule 7 manches dans une journée doit avoir 3 journées de repos

Une balle lancée dans une manche compte pour une manche lancée

NOMBRE DE LANCERS PAR JOUR (tournois – championnats) :

Un lanceur qui effectue entre 51 et 65 lancers dans une journée doit avoir une journée de repos

Un lanceur qui effectue entre 66 et 80 lancers dans une journée doit avoir 2 journées de repos

Un lanceur qui effectue entre 81 et 100 lancers dans une journée doit avoir 3 journées de repos

Lors les tournois et/ou championnat, lorsqu'un lanceur atteint le maximum de lancers permis pour une étape, il peut terminer sa présence face à ce frappeur sans la pénalité.

- 9.2.1** Un joueur qui évolue à la position de lanceur ne peut jouer à la position de receveur après avoir lancé dans la même partie. Un joueur évoluant à la position de receveur ne peut lancer plus d'une manche dans la même partie.

9.3 Frappeur : Utilisation du bâton accepter par baseball Québec

Le bâton de bois, d'aluminium, de graphite ou de tout matériau approuvé par Baseball Québec est autorisé.

Note 1 : En référence aux bâtons de bois, ceux en bambous ou « composite » sont également permis. Les bâtons en bois « composite » incluent les bâtons avec un recouvrement en fibre de verre ainsi que ceux avec un baril de bois et un manche en composite. Les bâtons de bois en composite n'incluent aucun bâton avec toute composante métallique. Au surplus, il n'y a pas de référence à un différentiel longueur/poids qui s'applique aux bâtons de bois.

À la division 14U :

Le bâton doit avoir un baril maximal de deux pouces & trois quarts (2 $\frac{3}{4}$) avec soit (i) USSSA (facteur 1.15 BPF) ou soit (ii) USA Baseball Model. Le bâton de bois est aussi permis.

À la division 13U classe AA ainsi qu'au 15U/16UF classe A et B :

Le bâton doit avoir un baril maximal de deux pouces & trois quarts (2 $\frac{3}{4}$) et moins 10 ou inférieur avec soit (i) USSSA (facteur 1.15 BPF) ou soit (ii) USA Baseball Model. Le bâton de bois est aussi permis.

Note 2 : Une joueuse n'est pas assujettie à cette limitation.

À la division 15U/16UF classe AA :

Le bâton doit avoir un baril maximal de deux pouces & 5 huitièmes (2 5/8) et moins 5 ou inférieur avec soit (i) USSSA (facteur 1.15 BPF) ou soit (ii) USA Baseball Model ou encore répondant à la norme BBCOR .50. Le bâton de bois est aussi permis.

Note 3 : Une joueuse n'est pas assujettie à cette limitation.

À la division 18U :
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	Comparateur
1	PTS Eth • Points d'éthique	Tous les matchs	Une valeur plus grande est meilleure
2	V • Victoires	Les matchs entre les équipes en égalité et départagées	Une valeur plus grande est meilleure
3	PC • Points contre	Les matchs entre les équipes en égalité et départagées	Une valeur plus petite est meilleure
4	PP • Points pour	Les matchs entre les équipes en égalité et départagées	Une valeur plus grande est meilleure
5	PC • Points contre	Tous les matchs	Une valeur plus petite est meilleure
6	PP • Points pour	Tous les matchs	Une valeur plus grande est meilleure

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 **et entraîneurs** 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** Lors du championnat régional, seules des médailles d'OR, Argent et Bronze sera attribué aux équipes.
L'équipe gagnante recevra une bannière permanente qui sera remis après le match de final.

ARTICLE 15. RÈGLEMENTS

- 15.1** Les règlements officiels de baseball sont ceux de Baseball Québec catégorie **13U**, **15U** et **18U**.
- 15.2** Les règlements spécifiques ont préséance sur les règlements officiels.
- 15.3** Les règlements administratifs du RSEQ Outaouais se doivent d'être respectés.