

Règlements

Règlements 2009

Règlements administratifs : 1. Le comité baseball est formé de six membres : les quatre capitaines (Benoît Dumont, Jean-Frédéric Clément, Nicholas DiPeco et Pierre-Luc Chartrand), le vice-président baseball (André Dussault) et le président (Francis Therrien). En cas d'égalité, lors d'un vote le président (Francis Therrien) devra trancher. Ce comité prend toutes les décisions en lien avec le baseball et qui n'ont aucun impact sur les finances de la ligue. 2. Le comité exécutif est formé de 5 membres : le vice-président baseball (André Dussault), le vice-président finances (Jean-Michel Lacroix), le vice-président relations publiques (Michel Corbeil), le conseiller au président (Martin Pronovost) et le président (Francis Therrien). Ce comité prend toutes les décisions ayant un impact financier sur la ligue. Ce comité a également l'autorité de renverser une décision du comité baseball, s'il y a un vote unanime sur le comité exécutif pour le renversement. En cas d'égalité, lors d'un vote le président (Francis Therrien) devra trancher. 3. Le comité de discipline est formé de 4 membres : le responsable des arbitres et des marqueurs (Pierre-Luc Therrien), un joueur (Pascal Trudel), le webmaster (Patrick Pellegrino) et le président (Francis Therrien). Ce comité prendra les décisions en ce qui concerne les suspensions qui ne sont pas automatiques. 4. Tout joueur jouant dans plusieurs ligues de baseball et/ou balle-molle devra mettre sa priorité sur la ligue. Ainsi, si un joueur rate une partie de la ligue pour aller jouer dans une autre ligue, le joueur en question sera automatiquement suspendu à vie de la ligue, à moins d'une entente prise avant la partie avec la ligue. De plus, l'inscription payée par le joueur ne sera pas remboursable. 5. Tout joueur n'ayant pas payé totalement son inscription ne pourra jouer en série éliminatoire. Ainsi, il sera suspendu tant qu'il n'aura pas payé. 6. Tout nouveau joueur devra avoir l'approbation du président et du vice-président baseball. 7. Les joueurs de la ligue ont l'obligation de s'informer sur les règlements. Nul ne pourra plaider l'ignorance en cas de sanction.

Règlements de jeu : 1. La durée des joutes est de 7 manches, toutefois, aucune manche ne peut débiter après deux heures de jeu. Le deux heures de jeu débute toujours à l'heure inscrite sur la cédule, par contre, si la partie débute en retard à cause d'une autre partie, de la ligue ou d'une autre ligue, dans ce cas, le temps prévu débitera avec le début de la partie. Faute de temps, il peut y avoir égalité. Si le temps le permet, il pourra y avoir des manches supplémentaires en cas d'égalité. En cas de pluie, la partie est réglementaire après 4 manches et demi (si l'équipe locale mène) ou 5 manches. Dès qu'il y a une manche complète de jouée, la partie sera suspendue. 2. Mercy Rule : une différence de dix points après 4 manches et demi ou 5 manches complètes mettra fin à la partie en saison régulière et en séries. 3. Tous les joueurs de l'alignement offensif frappent. Les équipes se doivent d'aligner un minimum de 9 joueurs. 1. Si une équipe n'aligne que 8 joueurs, il y aura un retrait automatique pour le 9e frappeur. Si l'équipe débute la partie à 9 joueurs et qu'un joueur est expulsé ou se blesse, le retrait automatique s'appliquera à la place du joueur en question. Dans tous les cas, un joueur défensif devra être fourni par l'équipe offensive pour combler la position manquante. 2. Si une équipe ne peut aligner 8 joueurs, la joute se jouera, mais l'équipe perdra par défaut. Les statistiques personnelles ne seront pas comptabilisées. 3. Lorsqu'une équipe joue avec 8 joueurs, le retrait automatique ne s'applique pas si le frappeur précédant obtient un but sur balle ou est atteint d'un tir. 4. Un délai de 15 minutes est accordé à l'équipe qui n'a pas 8 joueurs présents à l'heure du début de la partie, ce 15 minutes ne compte pas dans le temps de jeu (2 heures). 5. Si une équipe aligne moins de 6 joueurs réguliers, la joute aura lieu, mais l'équipe perd par défaut. Les statistiques personnelles seront comptabilisées. 6. Lors des séries éliminatoires, les parties se jouent avec 9 frappeurs. Le règlement du frappeur désigné est disponible. Seuls les joueurs dans l'alignement offensif peuvent jouer en défensive, à l'exception du lanceur, si un frappeur désigné est assigné à sa place. 7. En série éliminatoire, si une équipe (qui était 9 au début de la rencontre) voit un joueur se blesser et est moins que 9. Le règlement du retrait automatique s'appliquera. L'équipe adverse enverra un joueur en défensive. Si un joueur d'une autre équipe veut entrer dans la partie (joueur dans les estrades ou remplaçant), il pourra le faire en défensive (n'étant pas sur l'alignement au début de la partie). En cas d'expulsion, s'il y a plus de joueurs disponibles sur le banc (changements déjà effectués), l'équipe n'étant pas 9 perd par forfait. 8. En saison régulière, tous les joueurs frappent. 4. Les joueurs remplaçants doivent obligatoirement être placés à la fin de l'alignement offensif. Aucun remplaçant provenant d'une autre équipe de la ligue ne pourra occuper le poste de lanceur. Un remplaçant ne peut lancer plus de 10 manches avec la même équipe en saison régulière et n'est pas éligible à lancer en série éliminatoire. Les statistiques personnelles des remplaçants ne seront pas comptabilisées dans leurs statistiques de joueurs réguliers. En saison

régulière, les joueurs provenant de l'extérieur de la ligue n'ont pas de classement de joueur à respecter, alors que ceux provenant de la ligue doivent respecter un classement de joueur. En séries éliminatoires, tous les remplaçants doivent respecter le classement de joueur. Les remplaçants provenant de la ligue devront toutefois être déclassés. Ainsi, seuls les joueurs classés « B » pourront agir à titre de remplaçants. Un joueur suspendu ne peut pas être remplacé, sauf si une équipe compte 3 joueurs suspendus ou plus, dans ce cas, seuls des joueurs classés « B » pourront être utilisés.⁵ Aucun joueur remplaçant ne pourra être un régulier de la ligue de baseball senior élite du Québec ou ligue de baseball Élite du Québec.⁶ En défensive, tous les joueurs peuvent alterner de position à chaque manche, sauf en séries éliminatoires.⁷ Il est possible d'utiliser un coureur suppléant lorsqu'un joueur n'est pas en mesure de courir. Donc, si un joueur est en mesure de jouer en défensive, il est en mesure de courir. Le joueur ayant constitué le dernier retrait agira à titre de coureur suppléant (même si c'est le receveur). En série éliminatoire, il y a un coureur suppléant, le joueur remplacé ne pourra pas revenir dans la rencontre.⁸ Les souliers à crampons de métal sont permis.⁹ Aucun "spiking" ne sera toléré. De plus, aucun jeu de contact au marbre n'est accepté. Les joueurs doivent tout faire pour éviter un contact sur un jeu serré, mais il n'est pas obligatoire de glisser si la situation ne l'exige pas. Le receveur devra laisser un espace au coureur pour qu'il puisse glisser.¹⁰ Le capitaine de chaque équipe devra donner l'alignement offensif 15 minutes avant le début de la partie. Aucune modification ne sera acceptée après la remise de l'alignement au marqueur, sauf s'il y a une blessure. Dans le cas où un joueur, n'est pas présent lors de son tour au bâton, son nom doit être placé à la toute fin de l'alignement. Un joueur peut entrer dans la partie en tout temps dès son arrivée au terrain.¹¹ Aucune visite au lanceur ou à tout autre joueur en provenance de l'abri n'est permise, sauf en séries éliminatoires.¹² Aucun protêt ne peut s'effectuer. S'il y a une situation conflictuelle, le tout devra être réglé avant le prochain jeu. S'il le faut, les arbitres auront à se référer au livre de Baseball Québec avant la reprise du jeu.¹³ Aucune boisson alcoolisée, drogue ou cigarette n'est permise sur le terrain. L'abri fait partie du terrain.¹⁴ Il n'y a aucune limite de manches pour les lanceurs. Tous les lanceurs sont éligibles à toutes les parties. Dans le but d'accélérer le jeu, la règle du 20 secondes sera appliquée à la lettre. Tout lanceur peut revenir à la position de lanceur après une substitution, mais pas dans la même manche.¹⁵ Si un joueur est expulsé d'un match, il sera suspendu automatiquement pour le prochain match. À la deuxième occasion, il sera suspendu trois matchs. S'il y a récurrence, le cas du joueur sera étudié par le comité de la ligue et il pourrait être suspendu pour le reste de la saison et ce sans remboursement. En tout temps, la ligue peut juger bon de suspendre ou expulser tout joueur sans remboursement. Les expulsions lors de la saison et des séries sont assujetties aux mêmes règles.¹⁶ Il est possible d'effectuer des transactions entre les équipes. Un joueur ne peut être échangé plus d'une fois par année (de janvier à décembre). Il ne peut être échangé à son équipe d'origine l'année suivante (l'équipe A échange le joueur Y à l'équipe B, l'équipe B ne peut échanger le joueur Y à l'équipe A l'année suivante). La date limite des transactions est le dimanche suivant le tournoi de Jonquière. Tous les échanges devront être approuvés par le comité exécutif.¹⁷ En cas d'égalité au classement pour le 1er rang (en saison régulière), il y aura match suicide pour désigner le champion de la saison. L'équipe qui aura la meilleure fiche entre les équipes sera l'équipe receveur (si la fiche entre les deux équipes est identique, ce sera le différentiel qui déterminera l'équipe receveur, si c'est toujours identique, ce sera un tirage au sort).¹⁸ Lorsque deux équipes sont à égalité, (à l'exception du 1er rang), la fiche entre les deux équipes déterminera le rang, suivi du différentiel.¹⁹ Les séries sont des parties à finir de 7 manches. Le premier tour des séries éliminatoires sera des demi-finales 3 de 5 si l'horaire le permet. L'équipe de 1ère place au classement affrontera la dernière équipe et les positions 2 et 3 feront l'autre demi-finale. La finale sera de la formule 3 de 5.