



BASEBALL
C A N A D A
CHAMPIONNATS

Guide du participant

(PERSONNEL DE L'ÉQUIPE)

Édition 2018

Un message de notre Président

Au nom du Conseil d'administration, du personnel et de tous les membres de Baseball Canada, je suis heureux de vous souhaiter la bienvenue à ce championnat de Baseball Canada.

Le comité organisateur a tout mis en œuvre afin de s'assurer que votre séjour sera des plus agréables. Je suis convaincu que les joueurs, entraîneurs et arbitres retourneront à la maison avec de nombreux souvenirs de ce championnat.

Votre talent, votre détermination et votre esprit sportif vous ont amené jusqu'ici et ces qualités vous guideront ensuite peu importe le chemin que vous choisirez dans la vie.

Le comité des championnats de Baseball Canada a mis tous les efforts afin que ce guide vous soit utile. Notre objectif est de répondre à la majorité de vos questions et de vous familiariser avec le format et les procédures de ce championnat.

Je vous souhaite à tous le succès tant mérité à ce championnat.

En espérant que vous pourrez profiter pleinement de cette expérience enrichissante.

Sincèrement,



Jason Dickson
Président
Baseball Canada

Contenu

Première partie: Informations générales

Introduction
Baseball Canada
Partenaires provinciaux
Les championnats

Deuxième partie: Qualification & Éligibilité

Qualification des équipes
Éligibilité:
Joueur
Entraîneur
Soigneur
Chef de Mission ou gérant administratif

Troisième partie: Participants

Membres de l'équipe
Personnel
Gérant administratif/chef de Mission
Personnel d'entraîneur
Entraîneur chef ou gérant
Entraîneurs adjoints
Quatrième entraîneur optionnel
Autre membre du personnel
Soigneur
Joueurs
L'organisation hôte
Le comité organisateur
Le personnel de l'événement
Le personnel de la sécurité
Officiels de Baseball Canada
Représentant de Baseball Canada
Officiels
Superviseur des arbitres
Arbitres
Personnel de Baseball Canada

CONTENU (suite)

Quatrième partie: Avant le championnat

Arrangements pour le transport

Date limite d'arrivée

Envoi des alignements

Le calendrier

Cinquième partie: Au championnat

Discipline

Arrivée

Transport local

Repas

Hébergement

Hôtel/Motel/Dortoir

Banquet

Règlements

Réunion pré-championnat

Calendrier

Procédures de parties

Temps de début de partie

Temps désigné pour le début d'une partie

Journée de pluie

Procédures de protêt

Cérémonies

Relations avec les médias

Communiquer un problème

Sixième partie: Après le championnat

Évaluation suivant l'événement

Retour à la maison

Date limite de départ

CONTENU (suite)

Annexes

A: Informations

Baseball Canada et associations provinciales

Comités organisateurs des championnats de Baseball Canada

B: Exemple de structure d'un comité organisateur

C: Code de conduite de Baseball Canada

D : Politique de discipline de Baseball Canada

E: Règlements

Championnats

Contenu Canadien

Interprétation des règlements

F : Politique de recrutement des bénévoles de Baseball Canada

G : Politique de condition météorologique extrême de Baseball Canada

PARTIE 1:

INFORMATIONS GÉNÉRALES

INTRODUCTION

BASEBALL CANADA

PARTENAIRES PROVINCIAUX

LES CHAMPIONNATS

Introduction

Contact à Baseball Canada : Kelsey McIntosh, Coordonateur des programmes

Depuis plusieurs années, les championnats de Baseball Canada ont attiré quelques-uns des meilleurs talents de baseball de partout au pays. Les joueurs de baseball canadiens ont adoré l'expérience qui restera en mémoire toute leur vie alors que les villes canadiennes ont démontré leurs talents en organisation d'événements année après année. Afin d'aider à continuer la tradition de ces événements, Baseball Canada a développé ce guide pratique; répondant ainsi à des questions sur l'organisation et en procurant des détails sur différents aspects des championnats de Baseball Canada.

Le but de ce guide est de rendre les informations plus accessibles pour les participants aux championnats réunissant toutes les informations en un seul document. Pour tout ce qui n'est pas dans ce document, vous trouverez les contacts nécessaires pour vous fournir les réponses à vos questions de façon rapide et facile.

Tout au long du document, des extraits **Règlements des championnats de Baseball Canada** ont été inclus afin de vous introduire à certaines procédures plus formelles et à des lignes directrices impliquées dans les championnats de Baseball Canada. Ces extraits vous seront présentés dans le format suivant::



PARTIE I, 1.4.6
Tabac

Section et titre

L'utilisation des produits du tabac, incluant le tabac à chiquer, par les participants sur le terrain (joueurs, entraîneurs, gérants, arbitres etc...) sont interdits pour toutes les compétitions sanctionnées par Baseball Canada. Tout participant utilisant ce produit sera expulsé de la partie

Description du règlement

Dans certains cas, des extraits de d'autres documents sont inclus. Lorsqu'un document autre que les **Règlements des championnats de Baseball Canada** est en référence, il est identifié (ex. **Règlements officiels du baseball.**)

De plus, au début de chaque section, une personne contact à Baseball Canada, responsable de ce dossier de même que son adresse de courriel vous sont présentées. Le numéro de téléphone et de fax de Baseball Canada est le même pour tous les membres du personnel et sont inclus dans la section **Information de l'Annexe A.**

Baseball Canada

Contact à Baseball Canada : Kelsey McIntosh, Coordonateur des programmes

NOTRE MANDAT

Baseball Canada est l'organisation régissant le baseball au Canada par les 10 associations provinciales ayant contribué à la création de Baseball Canada et travaillant pour l'avancement du baseball au Canada.

Baseball Canada est chapeautée par l'Association Internationale de Baseball afin de développer pour le développement du baseball au Canada et pour représenter le Canada lors des compétitions internationales.

Le Gouvernement du Canada reconnaît Baseball Canada comme l'organisme régissant le baseball amateur au Canada.

- Patrimoine Canada et sa division de Sport Canada reconnaît Baseball Canada comme l'organisme représentant le baseball et est éligible pour le financement,
- Revenu Canada reconnaît Baseball Canada comme la seule association amateur enregistrée au Canada (RCAAA) pour le baseball au Canada, et accorde à Baseball Canada le statut d'organisme de charité. De plus, Baseball Canada a plein droit de vote comme membre de l'Association Olympique Canadienne; responsable de la composante baseball pour les équipes canadiennes aux Jeux Olympiques et aux Jeux Pan-Américains.

VISION

NOTRE FUTUR

Mener les Canadiens dans la poursuite de l'excellence tout en faisant la promotion d'expériences de qualité en baseball pour toute la vie.

Baseball Canada (suite)

MISSION

NOTRE MISSION

Baseball Canada est dédié, par un leadership collaboratif, au développement, à la promotion et l'administration de programmes éthiques centrés sur l'athlète qui permettent aux individus de maximiser leur potentiel.

Partenaires de baseball provinciaux

Contact à Baseball Canada : Kelsey McIntosh, Coordonateur des programmes
(kmcintosh@baseball.ca)

Tel que mentionné précédemment,

Baseball Canada est l'organisation régissant le baseball au Canada par les 10 associations provinciales ayant contribué à la création de Baseball Canada et travaillant pour l'avancement du baseball au Canada.

Les dix¹ associations provinciales de baseball, nommées

- Baseball Alberta
- Baseball CB
- Baseball Nouveau Brunswick
- Baseball Nouvelle Écosse
- Baseball IPE
- Baseball Québec
- Baseball Manitoba
- Baseball Terre-Neuve
- Baseball Ontario
- Saskatchewan Baseball

sont des joueurs clés pour les championnats de Baseball Canada. Les associations provinciales de baseball envoient leurs équipes aux championnats et supportent toutes les propositions de demande de championnats. Bref, il n'y aurait pas de championnats canadiens sans la présence des provinces.

Pour quelques championnats de Baseball Canada, chaque province envoie une équipe alors que pour d'autres, chaque région reconnue par Baseball Canada nommée envoie une équipe.

- | | |
|---------------------|--|
| • Région Atlantique | Nouveau Brunswick, Terre-Neuve, Nouvelle Écosse et Île du Prince Édouard |
| • Région CB | Colombie britannique |
| • Région Ontario | Ontario |
| • Région Québec | Québec |
| • Région Prairies | Alberta, Manitoba et Saskatchewan |

Pour plus de détails sur les associations provinciales de baseball, consulter la liste de contacts à ***l'Annexe A***.

¹ Baseball Yukon est un membre associé de Baseball Canada mais ne participe pas aux Championnats de Baseball Canada.

Les Championnats

Contact à Baseball Canada : Kelsey McIntosh, Coordonateur des programmes
(kmcintosh@baseball.ca) (kmcintosh@baseball.ca)

Baseball Canada a un total de dix championnats chaque été. Ils sont:

- Coupe Baseball Canada
- Championnat national 13U DQ®
- Championnat national 13U DQ® de l'Atlantique
- Championnat national 13U DQ® de l'Ouest
- Championnat national 16U féminin invitation
- Championnat national 15U
- Championnat national 18U
- Championnat national 21U masculin
- Championnat National 21U féminin invitation
- Championnat national sénior masculin
- Championnat national sénior féminin invitation

Les dates de ces événements sont comme suit : Coupe Baseball Canada pendant la deuxième fin de semaine d'août, le 18U (Midget) et 21U (Junior) la troisième fin de semaine et les autres événements la dernière fin de semaine de août (sauf le Championnat Atlantique 13U est la fin de semaine après la fête du Travail). Par contre, de temps en temps des changements doivent être faits pour une variété de raisons. L'événement Senior féminin est normalement une exception puisque c'est utilisé pour sélectionner des joueuses pour l'équipe nationale féminine et les dates changent pour le permettre.

Les dates des futurs championnats ont été déterminées de la façon suivante :

	Coupe Canada	13U National	13U Atlantique	13U Ouest	15U	16U Féminin	18U	21U Masculin	21U Féminin	Sénior Masculin	Sénior Féminin
2018	Août 8-12	Août 23-26	Sept 13-16	Août 16-19	Août 23-26	Août 23-26	Août 16-19	Août 16-19	Août 9-12	Août 23-26	Juillet 5-8

Les championnats (suite)**LA COUPE BASEBALL CANADA**

La Coupe Baseball Canada est l'événement numéro un a Baseball Canada. La compétition permet de mettre en valeur les meilleurs athlètes de 17 ans et moins de partout au Canada. Dix équipes provinciales de 20 joueurs et 3 entraîneurs (plus un membre de personnel) compétitionnent pour le titre et, plus important, sont regardés par des dépisteurs amateurs et professionnels.

Ce championnat a été créé en 1989 afin d'aider Baseball Canada à choisir l'équipe représentant le pays au championnat du monde junior. La Coupe est aussi utile pour les besoins suivants: sélection des joueurs pour le camp d'entraînement et pour l'équipe nationale; évaluation pour d'éventuels joueurs de l'équipe nationale; évaluation des entraîneurs provinciaux et identification des entraîneurs potentiels; et l'évaluation des arbitres.

Au cours des années, ce championnat a été commandité autant par les Expos de Montréal (avec Pétro Canada) et par les Blue Jays de Toronto. Ces commandites assistaient les provinces pour les coûts de transport. Depuis 1999, cet événement est sans commanditaire ce qui a eu pour effet d'augmenter le coût des équipes participantes.

En 1992 à Kamloops, la partie de médaille d'or de ce qui était appelé auparavant le Select a été télévisée par TSN mais ce fut la seule fois que le tournoi a reçu une couverture médiatique de la sorte. Ottawa (1993) a reçu une couverture tv par une compagnie de câble.

Chaque province a sa propre méthode pour sélectionner les athlètes en vue de la Coupe Baseball Canada. Certaines utilisent des camps d'essai alors que d'autres participent à des compétitions préparatoires.

La Coupe Baseball Canada Cup d'un coup d'œil :

	Baseball Canada Cup
Âge	17 ans et moins
Grandeur des équipes (joueurs+entraîneurs+personnel)	24 (20+3+1)
Grandeur du terrain:	
- Entre les buts	90'
- Distance du lanceur	60'6"

Pour les règlements complets, svp vous référer au livre de règlements de Baseball Canada incluant une section avec le contenu canadien.

Pour plus d'informations sur la Coupe Baseball Canada, consulter l'**Annexe B**.

LES AUTRES CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA

Tel que mentionné précédemment dans cette section, en plus de la Coupe Baseball Canada, Baseball Canada organise dix autres championnats annuellement : Ils sont :

	BASEBALL CANADA			
	15U (Bantam) masculin	13U	16U (Bantam) féminin	
	CHAMPIONSHIPS			
Âge	15 ans et moins (*2- voir dessous)	13 ans et moins	16 ans et moins (*1- voir dessous)	
Grandeur des équipes (joueurs+entraîneurs+ personnel)	Les équipes dans ces 3 championnats sont composées de 22 membres (18 joueurs, 3 entraîneurs et un membre de personnel)			
Grandeur du terrain: - Distance des buts - Distance du lanceur	80' 54'	70' 48'	80' 54'	

(*1) - NF, NS, NB, PEI, AB, SK, MB, ON2, QC2, and BC2 peuvent apporter trois joueurs qui n'ont pas encore fêté leur 18^e anniversaire durant l'année courante

	BASEBALL CANADA			
	18U (Midget)	21U ¹	Senior Masculin ²	Senior Féminin ¹
	CHAMPIONSHIPS			
Âge	18 ans et moins (*2- voir dessous)	21 ans et moins	Ouvert	Ouvert
Grandeur des équipes (joueurs+entraîneurs+ personnel)	22 (18+3+1)	24 (20+3+1)	25 (21+3+1)	22 (18+3+1)
Grandeur du terrain: - Distance des buts - Distance du lanceur	90' 60'6"	90' 60'6"	90' 60'6"	90' 60'6"

(*2) – Les trois dernières équipes du Pool B ont l'opportunité d'utiliser deux joueurs plus âgés. Si la province hôte est l'une de ses trois équipes, celle-ci a droit à deux joueurs plus âgés. Un joueur plus âgé est au maximum 1 an plus vieux que l'âge normalement permise.

¹ Avec l'exception de cet événement, les cinq régions du Canada (C-B, Prairies, Ontario, Québec et Atlantique) doivent participer dans tous les championnats Baseball Canada. Tous les championnats sont ouverts à toutes les provinces.

Pour les règlements de jeu complets, svp référer au livre de règlements de Baseball Canada dans la section canadienne.

À noter : Durant les Jeux du Canada d'été pour les années allant jusqu'an 2001, le championnat Junior du Canada a été remplacé par la compétition de baseball des Jeux du Canada. En 2005, le groupe d'âge était de 19 ans et moins (joueurs n'ayant pas fêté leur 20^e anniversaire durant l'année courante). À partir de 2013, les Jeux du Canada vont remplacer la compétition Canada Cup où le groupe d'âge est de 17 ans et moins.

DEUXIÈME PARTIE:

QUALIFICATION & ÉLIGIBILITÉ

QUALIFICATION DES ÉQUIPES

***DÉTERMINATION DES ÉQUIPES
GARANTIS DE PERFORMANCE
ALIGNEMENTS***

ÉLIGIBILITÉ

***JOUEUR
ENTRAÎNEUR
SOIGNEUR
CHEF DE MISSION OU GÉRANT ADMINISTRATIF***

Qualification des équipes

Contact à Baseball Canada : Kelsey McIntosh, Coordonateur des programmes

DÉTERMINATION DES ÉQUIPES

Chaque championnat de Baseball Canada est opéré comme:

- Un événement orienté sur les provinces (10 ou 11 équipes)
- Un événement orienté sur les régions¹ (6 équipes)
- Une combinaison des deux.

Dans chacun des cas, la méthode utilisée pour déterminer le représentant de la province aux différents championnats est entièrement à la discrétion de la province ou de la région².

Parmi les méthodes utilisées, on retrouve:

- Championnat provincial (ou régional) :
 - Plus tôt au cours de la même saison
 - À la fin ou près de la fin de la saison précédente
- Sélection d'une équipe des meilleurs joueurs lors d'un tournoi spécial
- Camp de sélection des meilleurs joueurs lors d'un camp de sélection

Comme c'est une responsabilité provinciale, plus d'informations sont disponibles à votre association provinciale (voir liste de contacts à l'annexe A).

GARANTIES DE PERFORMANCE



PARTIE I, 1.1 Garanties de performance

1.1 Garanties de performance:

1.1.1 Responsabilité financière:

Chaque association provinciale de baseball doit faire en sorte que le bureau de Baseball Canada à Ottawa ait la lettre de responsabilité financière couvrant toutes les équipes prenant part aux championnats. Cette lettre restera en force d'une année à l'autre à moins d'un avis écrit. La lettre de responsabilité financière rend l'association provinciale responsable financièrement pour tout dommage ou autre coût causé par l'équipe de la province en question.

1.1.2 Participation:

Chaque année, le ou avant le 30 novembre, chaque association provinciale doit aviser Baseball Canada par écrit de son intention de participer ou non aux différents championnats de Baseball Canada l'année suivante. À défaut d'aviser Baseball Canada, les décisions par défaut suivantes seront prises par Baseball Canada. Les provinces ont maintenant l'option de participer à

¹ Baseball Canada reconnaît cinq régions: CB, Prairies, Ontario, Québec et Atlantique.

² Cette position a été confirmée au congrès de 1998 à Sherbrooke, Québec.

tous les championnats, mais doivent participer obligatoirement à ceux mentionnés ci-bas:

- Dans le cas de la Colombie-Britannique, Ontario et Québec :
- Ils participeront à tous les championnats à l'exception du 21U Homme (Junior) et Senior, car ils doivent respecter ces exigences, et
- dans le cas du Nouveau-Brunswick, Terre-Neuve, Nouvelle-Écosse et l'Île-du-Prince-Édouard :
- Ils participeront aux championnats 13U (Pee Wee) Atlantique, 15U (Bantam) masculin et Coupe Baseball Canada; et
- Baseball Atlantique sera avisée qu'ils doivent envoyer une équipe aux championnats 18U (Midget) et 21U (Junior).
- Dans le cas de l'Alberta, Manitoba et Saskatchewan :
- Ils participeront aux championnats 13U (Pee Wee) Western, 15U (Bantam) masculin et Coupe Baseball Canada; et
- L'Association Western Canada Baseball sera avisée qu'ils devront envoyer une équipe aux championnats 18U (Midget) et 21U (Junior).

Toute Province/Région se qualifiant/confirment, mais ne se présentant pas à un championnat de Baseball Canada recevra une amende.

- Après le 31 mars : 1000\$,
- Après le 15 juin : 2000\$
- À deux semaines de l'événement : 4000\$ (Coupe Baseball Canada 5000\$)

Le championnat Senior masculin de Baseball Canada sera tenu annuellement avec une participation provinciale sur une base volontaire.

Une équipe qui désire se retirer du service d'hébergement d'un championnat doit en faire la demande par écrit à Baseball Canada le ou avant le 15 mars.

À l'exception du championnat senior de Baseball Canada, qui est un événement optionnel, les cinq régions reconnues (Atlantique, Québec, Ontario, Prairies et CB) doivent envoyer une équipe à tous les championnats. Traditionnellement, les championnats Pee Wee et Bantam sont orientés sur les provinces alors que le Midget et Junior sont régionaux. Cependant, ces dernières années ont vu la majorité des provinces participer à tous les championnats.



PARTIE I, 1.1 **GARANTIES DE** **PERFORMANCE**

1.1.3 Éligibilité d'une équipe:

L'alignement, envoyé par courriel par le président provincial ou par le bureau provincial sera le seul document requis comme preuve d'éligibilité pour représenter la province à un championnat de Baseball Canada

Il est très important de rester en contact étroit avec votre association provinciale dans les jours précédant l'événement. Il est suggéré de demander une copie de toutes les communications entre votre province et Baseball Canada ou l'organisation hôte. Vous devriez aussi fournir une copie des communications que vous avez à votre association provinciale.

ALIGNEMENTS



PARTIE I, 1.2 **RÈGLEMENTS** **D'ÉLIGIBILITÉ**

1.2.3 Alignements:

- (a) Les alignements finaux des équipes doivent être approuvés par la fédération provinciale et envoyés au bureau de Baseball Canada neuf (9) jours avant la première partie prévue au calendrier du championnat.
Les championnats 13U Atlantique et 13U Western ont un délai de 3 jours avant la première partie prévue au calendrier du championnat.
- (b) À défaut de se soumettre au paragraphe (a), l'association provinciale est sujette à une amende de \$500 payable à Baseball Canada.
- (c) L'alignement doit inclure les numéros de certification de tous les entraîneurs participants. (#cc).
- (d) Les associations provinciales doivent soumettre une liste de joueurs suspendus à Baseball Canada avant le 1^{er} avril. Une liste à jour doit être soumise avant le 1^{er} août.
- (e) Les membres de l'équipe qui ne possèdent pas la certification requise seront rayés de l'alignement de la province. Lorsqu'on ajoute un membre après le délai prévu à l'article 1.2.3(a), il en résultera une amende de 50\$ par membre jusqu'à un maximum de 100\$ par équipe.
- (f) Les changements aux numéros de chandails suivant la réunion pré-championnat peuvent, à la discrétion du représentant de Baseball Canada, résulter à une amende de 50\$ à la Fédération provinciale, payable à Baseball Canada.
- (g) Un entraîneur ne peut apparaître que sur un (1) seul alignement par événement. Ceci s'applique strictement aux entraîneurs, et non pas aux chefs de mission ou soigneurs.

Éligibilité

Contact à Baseball Canada: André Lachance, Gérant Opérations baseball
(alachance@baseball.ca)

ÉLIGIBILITÉ DES JOUEURS



PARTIE I, 1.2 RÈGLEMENTS D'ÉLIGIBILITÉ

1.2 Règlement d'éligibilité:

1.2.1 Athlètes:

- (a) Seuls les athlètes amateurs ont accès aux championnats sanctionnés de Baseball Canada.
 - (i) Un joueur de baseball amateur est défini par son implication ne constituant pas sa source première de revenus.
 - (ii) Un ex-athlète professionnel qui retrouve son statut amateur* peut participer à un championnat de Baseball Canada.

**NOTE: C'est la responsabilité de Baseball de Baseball Canada de réintégrer un athlète comme amateur. Tout professionnel voulant retrouver son statut amateur doit remplir le formulaire à cet effet fourni par Baseball Canada. Le formulaire doit ensuite être soumis en conformité avec la date limite provinciale d'enregistrement à l'association provinciale concernée et ensuite à Baseball Canada qui prendra la décision finale. Pour être éligible à la réinstallation, un individu doit avoir été libéré par ou avoir pris sa retraite d'une équipe professionnelle et être sans contrat professionnel pour une période d'au moins 30 jours. La copie de libération ou lettre de résignation doit être fournie acceptablement à Baseball Canada. La décision de Baseball Canada est finale et ne peut être portée en appel.*

- (b) Un athlète participant à un championnat de Baseball Canada doit être citoyen canadien ou être un résident à temps complet au Canada au 15 septembre de l'année précédente. Un joueur ne peut pas être inscrit dans deux provinces en même temps. Tout joueur qui déménage vers une autre province après le 1^{er} juin de la saison en cours doit obtenir une libération de sa province originale avant de devenir éligible pour sa nouvelle province. Si un étudiant déclare son intention de jouer selon la règle 1.2.1 c) 2) avant le 1^{er} juin, une demande de libération ne doit pas être refusée.
- (c) Un athlète doit être enregistré comme joueur de l'association provinciale que son équipe représente.

Les exceptions à la section 1.2.1 c) sont :

- 1) Un joueur Senior ou 21U homme doit être membre de l'association provinciale qu'il représente, et un résident de cette province au 1^{er} juillet. La seule exception à l'obligation de résider dans la province est si : une province n'envoie pas d'équipe au championnat Senior, ou 21U homme respectivement, les joueurs de cette province doivent avoir

GUIDE DU PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA (Équipes)

évalué au sein d'une ligue inter-provinciale dans la province qui souhaite être représentée par ce joueur au championnat Senior, ou 21U homme respectivement.

- 2) Un étudiant allant à l'école dans une province autre que celle de sa résidence permanente peut représenter sa province natale ou la province de sa résidence temporaire. L'individu impliqué doit choisir sa province au plus tard le 1er juin de l'année en cours. Cela est sujet à l'approbation de l'association provinciale impliquée et de Baseball Canada. Une fois qu'une telle déclaration a été faite par un individu et accepté par l'association provinciale impliquée et par Baseball Canada, cet individu ne sera pas éligible à jouer pour aucune équipe lors des finales provinciales de la province pour laquelle il s'est désisté.
- 3) Une athlète féminine peut participer à un championnat féminin avec une autre province que celle de sa résidence avec permission des deux provinces et de Baseball Canada.
- 4) Si Terre-Neuve, Nouvelle-Écosse, Nouveau-Brunswick, Ile du Prince-Édouard, Alberta, Saskatchewan ou Manitoba ne participent pas au championnat Canadien 13U, un athlète de ces provinces peut participer avec une des autres provinces. La permission de jouer est requise des deux provinces et de Baseball Canada.

(d) Critères spécifiques:

Senior masculin: Catégorie ouverte.

Senior féminin : Catégorie ouverte.

21U (Junior) Homme: 21 ans et moins et n'atteint pas l'âge de 22 ans pendant l'année de calendrier en cours.

21U (Junior) Femme: 21 ans et moins et n'atteint pas l'âge de 22 ans pendant l'année de calendrier en cours.

18U (Midjet) Garçons: 18 ans et moins et n'atteint pas l'âge de 19 ans pendant l'année de calendrier en cours. (Pour les championnats, les 3 dernières équipes de la section B ont l'opportunité d'utiliser 2 joueurs surclassés. Si la province hôte est dans les 3 dernières équipes, l'hôte pourra aussi utiliser 2 joueurs surclassés. Un joueur surclassé est au maximum 1 an plus vieux).

Coupe Baseball Canada et Jeux du Canada: 17 ans et moins et n'atteint pas l'âge de 18 ans pendant l'année de calendrier en cours. (Pour les championnats, les provinces Terre-Neuve, Nouvelle-Écosse, Nouveau-Brunswick, Ile du Prince-Édouard, Alberta, Saskatchewan et Manitoba pourront utiliser 2 joueurs qui n'auront pas atteint 19 ans pendant l'année de calendrier en cours).

15U (Bantam) Garçons: 15 ans et moins et n'atteint pas l'âge de 16 ans pendant l'année de calendrier en cours. (Pour les championnats, les 3 dernières équipes de la section B ont l'opportunité d'utiliser 2 joueurs surclassés. Si la province hôte est dans les 3 dernières équipes, l'hôte pourra aussi utiliser 2 joueurs surclassés. Un joueur surclassé est au maximum 1 an

plus vieux).

16U (Bantam) Filles: 16 ans et moins et n'atteint pas l'âge de 17 ans pendant l'année de calendrier en cours. (Pour les championnats, les provinces Terre-Neuve, Nouvelle-Écosse, Nouveau-Brunswick, Île du Prince-Édouard, Alberta, Saskatchewan, Manitoba, Ontario², Québec² et Colombie-Britannique² pourront utiliser 3 joueuses qui n'auront pas atteint 18 ans pendant l'année de calendrier en cours).

13U (Pee Wee) Garçons et Filles: 13 ans et moins et n'atteint pas l'âge de 14 ans pendant l'année de calendrier en cours.

Note : Une joueuse de sexe féminin peut participer à un événement de sexe masculin pourvu qu'elle ne soit pas plus âgée d'une année de calendrier que les âges cités ci-haut.



PARTIE I, 1.2
RÈGLEMENTS
D'ÉLIGIBILITÉ

ÉLIGIBILITÉ DES ENTRAÎNEURS



PARTIE I, 1.2 RÈGLEMENTS D'ÉLIGIBILITÉ

1.2.2 Entraîneurs:

- (a) Seuls les entraîneurs rencontrant les exigences suivantes seront éligibles pour les championnats nationaux.

Division / Catégories	Exigences
13U (Pee-Wee) National / Régional	Un (1) entraîneur est Certifié Régional Autres entraîneurs sont Formé Régional
15U Garçons et 16U Filles (Bantam)	Un (1) entraîneur est Certifié Provincial Autres entraîneurs sont Formé Provincial
18U (Midget)	Un (1) entraîneur est Certifié Provincial Autres entraîneurs sont Formé Provincial
21U (Junior)	Un (1) entraîneur est Certifié Provincial Autres entraîneurs sont Formé Provincial
Senior Homme	Tous les entraîneurs ont le module Initiation En ligne
Coupe Baseball Canada (Si 4 entraîneurs font partie du personnel)	Au moins un (1) entraîneur Certifié Compétition-Développement Deux (2) entraîneurs Formé Compétition-Développement Un (1) entraîneur Certifié Provincial (entraîneur en développement *)
Coupe Baseball Canada (Si 3 entraîneurs font partie du personnel)	Au moins un (1) entraîneur Certifié Compétition-Développement Un (1) entraîneur Formé Compétition-Développement Un (1) entraîneur Certifié Provincial (entraîneur en développement *)
Jeux du Canada	Un (1) entraîneur Certifié Compétition-Développement Deux (2) entraîneurs Formé Compétition-Développement

* Une province peut identifier un 2e et 3e assistant-entraîneur comme étant 'en développement'. Ces entraîneurs peuvent avoir cette désignation pour une année seulement. Un entraîneur en développement doit être certifié entraîneur provincial. Si un entraîneur retourne pour une 2e année à la Coupe Canada, il devra alors détenir la certification compétition-développement.

- (b) Les noms des entraîneurs avec le numéro de certification du PNCE (# cc), doit être inclus dans l'alignement envoyé par courriel.
- (c) Le chef de mission est obligatoire et doit être assigné par la Fédération provinciale. Un chef doit être assigné par la province et ne doit pas être un entraîneur ou un gérant. Tout chef doit être assigné aux tâches administratives et servira de lien avec le représentant de Baseball Canada. Le chef de

mission doit inspecter toutes les chambres au moment de l'arrivée et informer le responsable de tout dommage existant. Au moment du départ, le chef de mission doit également inspecter les chambres en compagnie du responsable afin de confirmer le statut des chambres.

- (d) Un entraîneur de 14 ans, mais n'ayant pas atteint 16 ans, pourra seulement être entraîneur à la catégorie 13U (Pee-Wee) au championnat national.

Il est à noter que tous les entraîneurs doivent rencontrer les exigences pour participer aux Jeux du Canada alors que ces exigences sont déterminées par le Conseil des Jeux du Canada et non par Baseball Canada.

Toutes questions concernant l'éligibilité des entraîneurs doivent être adressées à l'association provinciale de baseball.

ÉLIGIBILITÉ DES SOIGNEURS

Baseball Canada permet d'avoir un soigneur dans l'abri des joueurs en autant que l'équipe peut prouver ses compétences comme soigneur. À ce moment, la qualification minimale pour un soigneur est la certification de premiers soins de la Croix Rouge ou l'équivalent. Le soigneur ne doit pas agir dans une autre fonction (comme entraîneur.)

CHEF DE MISSION

Le chef de mission de l'équipe est assigné par l'association provinciale de baseball. Cet individu est responsable des affaires de l'équipe hors terrain et ne doit pas se tenir dans l'abri des joueurs pendant les parties.

Un chef doit être assigné par la province et ne doit pas être un entraîneur ou un gérant. Tout chef doit être assigné aux tâches administratives et servira de lien avec le représentant de Baseball Canada.

Le chef de mission doit inspecter de toutes les chambres au moment de l'arrivée et informer le responsable de tout dommage existant. Au moment du départ, le chef de mission doit également inspecter les chambres en compagnie du responsable afin de confirmer le statut des chambres.

TROISIÈME PARTIE:

PARTICIPANTS

MEMBRES DE L'ÉQUIPE

PERSONNEL

CHEF DE MISSION

PERSONNEL D'ENTRAÎNEURS

ENTRAÎNEUR-CHEF OU GÉRANT

ASSISTANTS ENTRAÎNEURS

ENTRAÎNEUR OPTIONNEL

AUTRE PERSONNEL

SOIGNEUR

JOUEURS

L'ORGANISATION

COMITÉ ORGANISATEUR

PERSONNEL D'ÉVÉNEMENT

PERSONNEL DE SÉCURITÉ

OFFICIERS DE BASEBALL CANADA

REPRÉSENTANT DE BASEBALL CANADA

ET MARQUEUR OFFICIEL BASEBALL

CANADA

ARBITRES

PERSONNEL DE BASEBALL CANADA

Membres de l'équipe

Contact à Baseball Canada : Kelsey McIntosh, Coordonateur des programmes

Personnel de l'équipe

CHEF DE MISSION

Le chef de mission est assigné par l'association provinciale de baseball afin d'agir comme représentant en plus de voyager avec l'équipe et d'être responsable de la conduite de la l'équipe (en collaboration avec l'entraîneur chef) hors du terrain.

Le chef de mission doit être le premier point de contact de l'équipe lors des discussions avec Baseball Canada ou le comité organisateur.

PERSONNEL D'ENTRAÎNEURS

Le personnel d'entraîneurs de l'équipe consiste à:

- Gérant ou entraîneur chef
- Assistants entraîneurs (2)
- Troisième assistant entraîneur optionnel (au frais de l'équipe)



RÈGLEMENTS OFFICIELS DU BASEBALL – Règlement 3.15

Personne ne peut être sur le terrain au cours d'une partie à l'exception des joueurs et entraîneurs en uniformes, gérants, photographes autorisés par l'équipe locale, officiers de police en uniformes, agents de sécurité et autres employés de l'équipe locale.



PARTIE I, 1.4 Discipline d'équipe

1.4.2 Code vestimentaire:

Les équipes sont vêtues d'uniformes semblables d'un standard acceptable. Tous les uniformes incluant ceux des entraîneurs et gérants doivent être semblables et numérotés. **Les entraîneurs sur les buts doivent porter l'uniforme de l'équipe. Si un coupe-vent ou manteau d'équipe est porté, il doit inclure le logo officiel de l'équipe et être en conformité avec les couleurs de l'uniforme d'équipe. Si les deux entraîneurs optent pour porter le manteau, ils doivent être uniformes. À tous autres moments, il est permis aux entraîneurs de porter le manteau ou coupe-vent de l'équipe.** Aucune duplication de numéro d'uniforme n'est permise à moins de circonstances hors du contrôle (ex. Perte de bagages, uniforme brisé, etc). Les équipes doivent annoncer les couleurs de leurs uniformes locales et visiteurs lors de la réunion pré-championnat. S'ils ont seulement un uniforme, ils doivent le mentionner à ce

moment.

Tous les entraîneurs dans l'abri des joueurs ou sur le terrain doivent porter un uniforme de baseball complet en relation avec ceux portés par les joueurs.

Membres de l'équipe / Personnel de l'équipe (suite)

Personnel d'entraîneurs (suite)



PARTIE I, 1.4 Discipline d'équipe

1.4.3 Personnel sur la surface de jeu:

Seul le personnel autorisé pourra occuper une place sur le banc des joueurs. Dix-huit (18) joueurs ou vingt (20) joueurs à la Coupe Baseball Canada et **au 21U (Junior homme)** ou vingt et un (21) joueurs dans le cas du Senior, trois (ou quatre) entraîneurs, un soigneur et un préposé au bâton en uniforme sont du personnel autorisé. Un chef de mission sera considéré comme un entraîneur s'il prend place dans l'abri des joueurs et devra remplir des exigences de certification des entraîneurs.

Il est important de noter que le chef de mission n'est pas considéré comme l'un des entraîneurs et ne peut pas se tenir dans l'abri des joueurs pendant la partie.

Voir l'annexe D pour la politique de discipline des entraîneurs de Baseball Canada.

Gérant ou entraîneur chef

Dans les règlements officiels de baseball, le gérant fait référence à l'entraîneur chef. Baseball Canada utilise ces deux termes et ils sont interchangeables.

Des règlement officiels du baseball, Règlement 2.00 (Gérant):



RÈGLEMENTS OFFICIELS DU

Le GÉRANT est une personne assignée par une équipe pour être responsable des actions de l'équipe sur le terrain et pour représenter l'équipe lors de la communication avec l'arbitre et avec l'autre équipe. Un joueur peut être assigné comme gérant.

(a) L'équipe doit désigner le gérant au président de la ligue ou à l'arbitre en chef pas moins de 30 minutes avant le début de la partie.¹

(b) Le gérant peut aviser l'arbitre qu'il a délégué certaines tâches

¹ Dans les règlements de Baseball Canada, le gérant ou l'entraîneur chef est la personne désignée sur l'alignement.

GUIDE DU PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA (Équipes)

BASEBALL – Règlement 2.00 – Gérant

à un joueur ou entraîneur et toute action de son remplaçant est officielle. Le gérant doit toujours être responsable de la conduite de son équipe, du respect des règlements et des arbitres.

- (c) *Si un gérant quitte le terrain, il doit désigner un joueur ou entraîneur qui prendra les responsabilités de l'équipe. Si le gérant refuse de désigner son substitut avant de quitter, l'arbitre en chef peut désigner un membre de l'équipe comme gérant substitut.*

Membres de l'équipe/ Personnel de l'équipe (suite)

Personnel d'entraîneurs / Gérant ou entraîneur-chef (suite)

Les règlements de Baseball Canada empêchent les joueurs d'assumer les tâches d'entraîneurs à moins d'être identifiés comme entraîneurs. (Voir éligibilité de l'entraîneur.)

Le gérant (entraîneur chef) doit rencontrer les mêmes exigences d'éligibilité que les autres entraîneurs. (Voir éligibilité d'entraîneur.)

Baseball Canada considère le gérant (entraîneur chef) comme le responsable de la conduite de son équipe sur le terrain. La responsabilité de l'équipe hors du terrain est partagée entre le gérant (entraîneur chef) et le chef de mission.

Assistants-entraîneurs

Trois assistants-entraîneurs sont permis dans le personnel d'entraîneurs d'une équipe. Ils doivent tous rencontrer les exigences des entraîneurs. Seulement deux assistants entraîneurs sont couverts selon le guide d'organisation de championnat (voir plus bas.)

Quatrième entraîneur optionnel

Il est important de noter que seulement deux entraîneurs-adjoints sont couverts selon le protocole d'entente avec l'organisation hôte. Si un troisième entraîneur-adjoint est inclus dans le personnel d'entraîneurs, tous les coûts associés avec cet entraîneur sont à la responsabilité de l'équipe.

Les équipes doivent prendre les arrangements pour le quatrième entraîneur avec le comité organisateur le plus longtemps d'avance possible.

AUTRE PERSONNEL

Soigneur

Baseball Canada permet à l'équipe d'avoir un soigneur dans l'abri. L'individu doit avoir suivi une formation pour remplir ces fonctions (voir éligibilité du soigneur.) Le soigneur devrait travailler avec le personnel médical sur le site pour fournir les premiers soins d'urgence nécessaires.

Les soigneurs ne doivent pas être impliqués dans les tâches des entraîneurs de l'équipe. Les arbitres ne permettront pas à un soigneur de diriger des commentaires aux joueurs de l'équipe ou de l'équipe adverse.

Membres de l'équipe (suite)

JOUEURS

Les championnats de Baseball Canada sont d'abord et avant tout, pour les joueurs. Qu'ils aient 13 ou 40 ans, les joueurs sont la préoccupation première de Baseball Canada. Baseball Canada veut que la participation à un championnat national soit une expérience positive pour toutes les personnes concernées. Alors qu'il est impossible que chacun retourne à la maison avec une médaille d'or, tous peuvent avoir du plaisir procurant ainsi des souvenirs joyeux pour plusieurs années.

Baseball Canada fera tout en son possible pour procurer un environnement sécuritaire pour les joueurs allant de la sécurité sur le terrain jusqu'à la protection contre l'abus hors du terrain. Alors que les accidents et blessures se produisent parfois, nous tentons de minimiser les risques et les effets de voir l'organisation hôte fournir les services de premiers soins sur place.

Baseball Canada a comme principe de traiter chaque joueur avec respect et équité. Afin d'atteindre cet objectif, Baseball Canada doit travailler en collaboration avec les équipes et les associations provinciales.

Cependant, le respect n'étant pas à sens unique, Baseball Canada s'attend à ce que tous les joueurs, peu importe l'âge, soient des ambassadeurs pour leurs équipes, leurs provinces et pour Baseball Canada. Les joueurs doivent se comporter correctement dans la victoire comme dans la défaite. Le comité organisateur et les facilités doivent être respectés tout comme les adversaires, officiels et spectateurs.

Faisons de ce championnat une expérience positive pour tous ceux impliqués, plus particulièrement les joueurs.

Note importante sur la discipline de l'équipe

Le personnel de l'équipe doit s'assurer que tous les membres de l'équipe feront preuve d'un bon esprit sportif sur le terrain et en dehors de celui-ci. Les membres de votre équipe sont des ambassadeurs pour votre communauté, votre province, votre association provinciale et Baseball Canada.



PARTIE I, 1.4 Discipline de l'équipe

Discipline des équipes:

La discipline des équipes est la responsabilité des équipes et leurs entraîneurs et gérants. Ils doivent être responsables du maintien de la discipline et de la bonne conduite des individus. Tout manque de discipline que ce soit sur le terrain ou hors du terrain, doit être adressé au comité organisateur et au représentant de Baseball Canada.

Hôte

Contact à Baseball Canada : Kelsey McIntosh, Coordonateur des programmes

COMITÉ ORGANISATEUR

Le comité organisateur est responsable d'organiser le championnat de Baseball Canada en concordance avec:

- les règlements des championnats de Baseball Canada,
- les règlements officiels du baseball tels que publiés annuellement par Baseball Canada,
- le protocole d'entente signé par l'organisation hôte, l'association provinciale de baseball hôte et Baseball Canada, et
- le guide d'organisation de championnat de Baseball Canada.

Le comité organisateur peut être complexe avec des sous-comités occupant des fonctions diverses. Comme chaque comité organisateur définit sa propre structure, les détails supplémentaires sur le comité organisateur à votre championnat viendront du comité en soi. Un exemple de structure de comité organisateur peut être trouvé à l'annexe C.

Deux sujets sont importants pour les équipes soient le transport et l'hébergement. Assurez-vous d'avoir en votre possession les numéros de téléphone des individus responsables en cas de problèmes.

Il est toujours possible de discuter sur place avec des membres du comité organisateur sur des sujets mineurs cependant, tout problème important doit être dirigé vers le représentant de Baseball Canada.

Rappelez-vous que dans tous les cas, les membres du comité organisateur sont des bénévoles, comme vous. Il faut donc les traiter avec respect et ils prendront soin de votre équipe.

PERSONNEL DE L'ÉVÉNEMENT

Le personnel de l'événement devrait être facilement identifiable sur le site (inscription sur leurs vêtements) et doit être en nombre suffisant pour assurer l'opération adéquate de l'événement.

Rappelez-vous que le personnel travaille pour le comité organisateur et non pour vous. Les demandes faites (à l'exception des questions simples) doivent être acheminées au comité organisateur ou au représentant de Baseball Canada.

Hôte (suite)

PERSONNEL MÉDICAL

L'organisation hôte doit coordonner les aspects médicaux et les services d'urgence pour l'événement en entier. Voici les responsabilités spécifiques de l'organisation hôte en ce qui concerne le personnel médical:

- Coordonner les traitements de premiers soins à chaque terrain.
- Prendre les arrangements pour l'ambulance et le personnel d'urgence (sur appel) pour toutes les parties.
- Contacter les hôpitaux locaux en cas de traitements d'urgence.
- Prévoir un médecin et dentiste (sur appel) pour toutes les parties
- Massage et physiothérapie non obligatoire mais recommandé

PERSONNEL DE SÉCURITÉ

Le comité organisateur doit prévoir un centre de sécurité à partir duquel les activités relatives à la sécurité seront coordonnées. C'est la responsabilité de l'organisation hôte de veiller à la sécurité des participants, bénévoles, personnel, arbitres, invités spéciaux et public en général.

La sécurité doit aussi être prévue dans le but de:

- Contrôler l'accès des médias et public aux joueurs/équipes.
- S'assurer que la circulation à des endroits spécifiques est restreinte selon une autorisation spécifique
- S'assurer de la sécurité de l'équipement des équipes à tout moment pendant les parties, entraînements ou lors du remisage.

Tous les joueurs des équipes doivent suivre les directives données par le personnel de la sécurité.

Officiels de Baseball Canada

Contact à Baseball Canada: André Lachance, Gérant /Opérations Baseball
(alachance@baseball.ca)

REPRÉSENTANT DE BASEBALL CANADA ET MARQUEUR OFFICIEL BASEBALL CANADA

Processus de sélection

Les représentants de Baseball Canada sont nommés par le président du comité des championnats de Baseball Canada et approuvés par le conseil au plus tard lors de la réunion du printemps.

Description de tâches

Le représentant de Baseball Canada est assigné pour s'assurer du bon déroulement au nom de Baseball Canada. Ses tâches sont:

- Présider la réunion pré-championnat
- Représenter Baseball Canada au banquet et pendant les cérémonies
- Superviser les protêts sur le terrain
- Veiller à la discipline/suspensions
- Faire le lien entre les équipes et le comité organisateur
- Communiquer les problèmes des équipes avec le superviseur des arbitres
- Finaliser tout changement au calendrier et communiquer ces changements aux équipes et arbitres
- Être la liaison entre le comité et Baseball Canada lors du championnat

Communication

Pendant le championnat, le représentant doit être la seule personne du championnat qui contacte le bureau de Baseball Canada. Toute demande doit être faite au représentant.

PERSONNEL D'ARBITRES

Même si les arbitres préféreraient ne pas se faire remarquer au cours d'un championnat de Baseball Canada, il y a quelques items à considérer qui les concernent. Les extraits suivants proviennent des ***Règlements des championnats de Baseball Canada*** expliquant la façon dont les arbitres sont assignés.

Officiels de Baseball Canada (suite)

Personnel d'arbitres (suite)



PARTIE III Arbitres

Le superviseur des arbitres et l'assistant superviseur des arbitres (si nécessaire) pour les championnats de Baseball Canada sont assignés par Baseball Canada. Pour un championnat à 6 équipes, neuf arbitres et 2 superviseurs sont assignés. Pour un championnat à 10 équipes, 12 arbitres, 1 superviseur et 1 assistant superviseur sont assignés. Pour un championnat à 11 équipes, 15 arbitres, 1 superviseur et 2 assistants superviseurs sont assignés.

Les superviseurs provinciaux des arbitres doivent soumettre le nom des arbitres pour les championnats de Baseball Canada au comité des arbitres de Baseball Canada avec approbation des présidents provinciaux. Le comité des arbitres de Baseball Canada assignera les arbitres pour chaque championnat.

Superviseur(s) d'arbitres

Le superviseur des arbitres est responsable de tous les sujets concernant l'arbitrage des parties pendant le championnat. Cela inclut le travail des arbitres sur le terrain, l'assignation, etc.

Toute question concernant l'arbitrage doit être dirigée au représentant de Baseball Canada qui en discutera ensuite avec le superviseur des arbitres.

Arbitres

Au cours de la portion préliminaire du championnat (rotation), les arbitres travaillent régulièrement en sous-groupes de trois. Pour les parties de la ronde des médailles, le superviseur des arbitres peut changer les sous-groupes et peut utiliser quatre ou même six arbitres pour les parties.

Conduite lors de la discussion avec les arbitres



PARTIE II, 1.4.5 RÈGLEMENTS D'ÉLIGIBILITÉ

Toucher un arbitre:

Bousculer, pousser ou entrer en contact avec un arbitre amène une expulsion automatique de la partie. D'autres sanctions peuvent être appliquées à la discrétion du représentant de Baseball Canada. Toute sanction doit être annoncée avant la prochaine partie prévue de l'équipe au calendrier du championnat.

Officiels de Baseball Canada (suite)

Personnel d'arbitres (suite)

Au paragraphe (b) de la définition du gérant (entraîneur chef), les règlements officiels du baseball mentionnent:

Le gérant doit toujours être responsable de sa conduite, respect des règlements officiels et des arbitres.

Les joueurs ne doivent pas adresser de commentaires aux arbitres. Les entraîneurs doivent contrôler leurs joueurs et se tenir entre eux et les arbitres lorsqu'un incident s'avère imminent. Le gérant est restreint dans ses discussions avec les arbitres. Le langage grossier ne sera jamais toléré de même que les insultes personnelles.

Les arbitres ne doivent pas être confrontés à l'extérieur du terrain. Tout membre d'une équipe confrontant un arbitre est sujet à une action disciplinaire de la part du représentant de Baseball Canada.

PERSONNEL DE BASEBALL CANADA

Le personnel de l'équipe et l'association provinciale de baseball seront en contact avec le personnel de Baseball Canada au bureau d'Ottawa dans les mois et semaines précédant le championnat.

Cependant, durant le championnat, seulement le représentant de Baseball Canada doit être en contact avec le personnel au bureau d'Ottawa. Toute demande doit être adressée au représentant de Baseball Canada.

QUATRIÈME PARTIE:

AVANT LE CHAMPIONNAT

ARRANGEMENTS DU VOYAGE

***LIMITE POUR L'ARRIVÉE
HEURE DE DÉPART
TRANSPORT LOCAL***

ENVOI DES ALIGNEMENTS

LE CALENDRIER

Arrangements de voyage

Contact à Baseball Canada : Kelsey McIntosh, Coordonateur des programmes
(kmcintosh@baseball.ca)

Le voyage des équipes peut être organisé par l'association provinciale de baseball ou par l'équipe elle-même. Les arrangements peuvent être faits plusieurs mois à l'avance ou quelques jours avant l'événement.

Comme vous devez le savoir, cela peut être difficile de suivre l'itinéraire et le moyen de transport de chaque équipe. Dans le but de simplifier le processus, toute information de voyage doit être soumise au comité organisateur. SVP envoyer ces informations aussitôt que vos plans sont définis.

Une fois les arrangements reçus, c'est la responsabilité de l'organisation hôte de prévoir le transport de/vers l'aéroport de/vers l'hôtel/hébergement. Lorsque ces arrangements sont faits, ils sont communiqués aux équipes dans un délai raisonnable.

LIMITE D'ARRIVÉE:

Votre équipe doit arriver le mercredi (ou mardi pour la Coupe Canada) précédant le début de la compétition vous permettant ainsi d'assister à la réunion pré-championnat et autres activités prévus tels que le banquet ou le barbecue.

DÉPART:

Le départ se fait le mardi suite aux parties alors que le lundi est réservé en cas de pluie. Pour le championnat 13U national atlantique, le départ reste le lundi puisqu'il n'y a pas de journée réservée en cas de pluie.

2.1.11 Les équipes doivent recevoir une approbation de Baseball Canada afin de quitter rapidement un événement. L'absence de cette approbation résultera en une amende de 5000\$ à l'équipe/province incapable de terminer le calendrier des parties cédulées de l'événement. Ceci n'exclut pas la règle du forfait déjà en place (règle 2.1.9)

TRANSPORT LOCAL:

L'organisation hôte sera responsable de fournir le transport local sans frais de/vers l'aéroport de/vers le site d'hébergement des équipes voyageant en avion et fournir des directions pour les équipes voyageant en autobus. Durant le championnat, le comité organisateur doit également fournir le transport, sans frais, de l'hébergement au site de compétition. Cette politique ne s'applique pas à la catégorie pee-wee où chaque équipe est responsable de ses déplacements.

Envoi des alignements

Contact à Baseball Canada : Kelsey McIntosh, Coordonateur des programmes
(kmcintosh@baseball.ca)

Les alignements sont envoyés à Baseball Canada par l'association provinciale et non pas par les équipes. Il n'y a aucune exception à cette règle.

Les alignements envoyés à Baseball Canada par l'association provinciale en votre nom ont trois objectifs spécifiques. Cela identifie:

- Votre équipe comme représentant officiel de votre province
- Les membres de votre équipe à Baseball Canada et au comité organisateur
- Le statut de certification du personnel d'entraîneurs

Le formulaire d'alignement est le seul document requis par les équipes/provinces.



PART I, 1.2 **Éligibilité**

1.2.3 Alignements:

- (a) Les alignements finaux des équipes doivent être approuvés par la fédération provinciale et soumis par l'intermédiaire du site web des championnats de Baseball Canada neuf (9) jours avant la première partie prévue au calendrier du championnat.
- (b) À défaut de se soumettre au paragraphe (a), l'association provinciale est sujette à une amende de \$500 payable à Baseball Canada.
- (c) L'alignement doit inclure les numéros de certification de tous les entraîneurs participants. (#cc).
- (d) Les fédérations provinciales doivent fournir la liste des joueurs suspendus à Baseball Canada avant le 1^{er} avril. Une mise à jour peut être faite avant le 1^{er} août.
- (e) Les entraîneurs ne possédant pas la bonne certification seront retirés des alignements. Le fait d'ajouter un entraîneur après la date limite fixée à 1.2.3 (a) résultera en une amende de \$50/entraîneur avec un maximum fixé à \$100/équipe.
- (f) Les changements aux numéros de chandails suivant la réunion pré-championnat peuvent, à la discrétion du représentant de Baseball Canada, résulter à une amende de 50\$ à la Fédération provinciale, payable à Baseball Canada.
- (g) Un entraîneur ne peut apparaître que sur un (1) seul alignement par événement. Ceci s'applique strictement aux entraîneurs et non pas aux chefs de mission ou soigneurs

GUIDE DU PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA (Équipes)

Vous devriez contacter votre association provinciale pour obtenir de l'information sur la façon d'envoyer votre alignement à l'association provinciale en temps lui permettant de rencontrer le délai de neuf jours avant le début du championnat.

Calendrier

Contact à Baseball Canada : Kelsey McIntosh, Coordonateur des programmes
(kmcintosh@baseball.ca)

GROUPES ET ÉBAUCHE (CALENDRIER)

Baseball Canada fournira les groupes et l'ébauche de calendrier au comité organisateur au plus tard le 31 mars (31 mai pour le Senior.) Sur réception, l'organisation hôte a 30 jours pour en faire la revue et pour faire des recommandations de changements. Baseball Canada fera tous les efforts nécessaires pour combler les besoins de l'hôte mais ne leur permettra pas d'avoir un impact négatif car chaque équipe est traitée de façon juste.

Détermination de l'équipe locale et visiteuse:

1.8.1 Tournoi à la ronde:

- a) Dans les divisions de 4 équipes, l'équipe locale est déterminée par Baseball Canada lorsque le calendrier sera fait.
Chaque équipe recevra 1 ou 2 parties locales. L'équipe hôte recevra seulement 1 partie locale.
- b) Dans les divisions de 5 équipes, chaque équipe aura 2 parties comme équipe locale et 2 parties comme équipe visiteuse lorsque le calendrier est fait par Baseball Canada.
- c) Dans les divisions de 6 équipes, l'équipe locale est déterminée par Baseball Canada au moment de la confection du calendrier. Chaque équipe recevra 2 ou 3 parties locales alors que l'équipe hôte recevra seulement 2 parties locales.
- d) Dans le cas d'un championnat à 7 équipes, chaque équipe aura 3 parties locales et 3 parties comme équipe visiteuse lorsque le calendrier est fait par Baseball Canada.

1.8.2 Parties de la ronde des médailles:

- a) Cette section ne s'applique pas à la Coupe Baseball Canada, 15U (Bantam) Garçon et 18U (Midget).
- b) Lorsqu'une équipe rencontre une équipe ayant terminé plus bas lors du tournoi à la ronde (dans la même division ou dans l'autre division), l'équipe ayant terminé plus haut aura le choix d'être l'équipe locale ou visiteuse.
- c) Lorsque 2 équipes se rencontrent alors qu'ils ont terminé au même rang dans leur division respective, le choix de l'équipe locale et visiteuse sera déterminé par un tirage au sort fait par le représentant de Baseball Canada à un moment déterminé par celui-ci.

1.8.3 Coupe Baseball Canada, 15U (Bantam) Garçon et 18U (Midget):

- a) Cette section s'applique uniquement à la Coupe Baseball Canada, 15U (Bantam) Garçon et 18U (Midget).

GUIDE DU PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA (Équipes)

- b) **Pour toutes les parties de la ronde des médailles, la première équipe de la section A aura le choix d'être Receveur ou Visiteur.** Pour les autres équipes dans la ronde des médailles, qualifications et parties de placement, lorsqu'une équipe joue contre une autre provenant de la même section et avec une fiche inférieure lors du tournoi à la ronde, l'équipe avec la meilleure fiche a alors le choix d'être l'équipe locale ou l'équipe visiteuse. Lorsqu'une équipe rencontre une équipe provenant de l'autre section, la détermination de l'équipe locale et visiteuse se fera au moyen d'un tirage au sort exécuté par le représentant de Baseball Canada au moment déterminé par le représentant.
- c) Les tirages au sort seront effectués par le représentant de Baseball Canada au moment ou aux moments déterminés par le représentant.

1.7.2 Partie éliminatoire

Toute partie éliminatoire parmi des équipes à égalité pour déterminer quelle équipe avancera à la ronde des médailles sera jouée le samedi ou dimanche. Ceci ne s'applique pas à la Coupe Baseball Canada, 15U (Bantam) Garçon et 18U (Midget).

1.7.3 Début de la partie

Une partie ne pourra commencer après 10:00pm pour toutes parties du championnat 15U Garçons/16U Filles (Bantam) et 13U (Pee-Wee) de Baseball Canada à moins qu'elle ne soit nécessaire pour compléter l'événement.

1.7.4 Moins de sept équipes:

- (a) Les équipes participent dans 1 division jouant dans un tournoi à la ronde qui voit chaque équipe jouer contre chacune des autres équipes..
- (b) Suivant le tournoi à la ronde, les parties suivantes de la ronde des médailles seront jouées:
 - (1) Médaille d'or: 2e place contre la 1ère place
 - (2) Médaille de bronze: 3e place contre la 4e place
- (c) Une partie pour la 5e place (5e vs 6e) est aussi jouée dans le cas d'un championnat à 6 équipes.

1.7.5 Sept équipes:

- (a) Les équipes participent dans 2 divisions établies par Baseball Canada selon les critères suivants:
 - Les équipes sont placées dans les sections A et B basées sur un système de point calculé à partir des 3 saisons précédentes. 3 équipes dans la section A et 4 équipes dans la section B.
 - Si le championnat est tenu dans une province d'une équipe de la section A, alors la section A est composée des 2 équipes de la province hôte et de la meilleure équipe. La section B est composée des équipes restantes.
 - Si le championnat est tenu dans une province d'une équipe de la section B, alors la section A est composée des 3 meilleures équipes. La section B est composée de 2 équipes de la province hôte et des équipes restantes.

GUIDE DU PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA (Équipes)

- Si la province hôte est classée au 3e rang basé sur les 3 dernières années, l'équipe provinciale est dans la section A alors que l'équipe hôte est dans la section B.
- (b) Les équipes disputeront un tournoi à la ronde par section, chaque équipe disputant la victoire aux équipes de leur section à une reprise dans la section B et à deux reprises dans la section A.
- (c) Suivant la ronde préliminaire, si chaque équipe de la section A obtient une victoire, la ronde éliminatoire sera disputée selon le principe suivant :
 - Quart-de-finale: 3A vs 2B
 - Demi-finale: 1B vs 1A and Gagnant de 3A/2B vs 2A
 - Médaille de bronze: Perdants des demi-finales
 - Médaille d'or: Gagnants des demi-finales

Suivant le tournoi à la ronde, les parties de placement suivantes seront jouées

- 6e place: 3B vs 4B
- (d) Suivant la ronde préliminaire, si une équipe de la section A n'obtient aucune victoire, la ronde éliminatoire sera disputée selon le principe suivant :
 - Demi-finale: 1A vs 2B et 2A vs 1B
 - Médaille de bronze: Perdants des demi-finales
 - Médaille d'or: Gagnants des demi-finales
 - Suivant le tournoi à la ronde, les parties de placement suivantes seront jouées:
 - 7e place: 3B vs 4B
 - 5e place : Gagnant de 3B/4B vs 3A

1.7.6 Huit ou neuf équipes:

- (a) **Cette section ne s'applique pas aux tournois National Atlantique 13U, National Western**
- (b) Les équipes participent dans 2 divisions établies par Baseball Canada selon les critères suivants:
 - La structure suivante doit être suivie (1,4,5,8 dans une section et 2,3,6,7 dans l'autre section) basée sur les résultats de l'année précédente.
 - L'équipe hôte et l'équipe de la province hôte ne doivent pas être dans la même section.
 - Si les divisions sont de nombre inégal, l'équipe hôte doit être dans la division avec le plus d'équipes.
- (c) Les équipes doivent participer à un tournoi à la ronde dans leur division seulement alors que chaque équipe rencontre chaque autre équipe de leur division une fois.
- (d) Suivant le tournoi à la ronde, les parties de 1/4 de finale suivantes sont jouées:
 - QF-1: 3e Division A vs 2e Division B
 - QF-2: 3e Division B vs 2e Division A

GUIDE DU PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA (Équipes)

Avec les gagnants qui avancent à la ronde des médailles et avec les perdants se dirigeant à la ronde consolation.

- (e) Les parties suivantes de la ronde des médailles sont jouées:
 - Demi-finale:
Gagnant QF-1 vs 1er division A
Gagnant QF-2 vs 1er division B
 - Médaille de bronze:
Perdants des demi-finales
 - Médaille d'or:
Gagnants des demi-finales
- (f) Les parties de consolation suivantes sont jouées.
 - Demi-finale consolation :
Perdant QF-1 vs 4e division B
Perdant QF-2 vs 4e division A
 - Partie pour la 7e place:
Perdants demi-finales
 - Partie de 5e place
Semi-final winners
- (g) Il n'y a pas de parties de placement pour la division Senior homme.
- (h) Cette section ne s'applique pas à la Coupe Baseball Canada, 15U (Bantam) Garçon et 18U (Midget)

1.7.7 Dix équipes:

- (a) Cette section ne s'applique pas pour la Coupe Baseball Canada, 15U (Bantam) Garçon et 18U (Midget).
- (b) Les équipes participent dans 2 divisions définies par Baseball Canada selon les critères suivants:
 - La structure suivante doit être suivie (1, 4, 5, 8, 9 dans une section et 2, 3, 6, 7, 10 dans l'autre section) basée sur les résultats de l'année précédente.
 - L'équipe hôte et l'équipe de la province hôte ne doivent pas être dans la même section.
- (c) Les équipes participent à un tournoi à la ronde dans leur division alors que chaque équipe rencontre chaque autre équipe à une occasion.
- (d) Les parties suivantes de la ronde des médailles seront jouées:
 - Demi-finale:
2e Division B vs 1er Division A
2e Division A vs 1er Division B
 - Médaille de bronze
Perdants des demi-finales
 - Médaille d'or:
Gagnants des demi-finales
- (e) Les parties de placement suivantes sont jouées :
 - Partie pour la 5e place: 3A vs 3B
 - Partie pour la 7e place: 4A vs 4B

GUIDE DU PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA (Équipes)

- Partie pour la 9e place: 5A vs 5B
- (f) Il n'y a pas de parties de placement pour la division 21U Homme ou Senior Homme.

1.7.8 Onze équipes:

- (a) Cette section ne s'applique pas pour la Coupe Baseball Canada, 15U (Bantam) Garçon et 18U (Midget).
- (b) Les équipes participent dans 2 divisions définies par Baseball Canada selon les critères suivants:
 - La structure suivante doit être suivie (1, 4, 5, 8, 9 et 11 dans une section et 2, 3, 6, 7, 10 et 11 dans l'autre section) basée sur les résultats de l'année précédente.
 - L'équipe hôte et l'équipe de la province hôte ne doivent pas être dans la même section.
 - L'équipe hôte doit être dans la division ayant le plus d'équipes.
- (c) Les équipes participent à un tournoi à la ronde dans leur division alors que chaque équipe rencontre chaque autre équipe à une occasion.
- (d) Les parties suivantes de la ronde des médailles seront jouées:
 - Quart-de-finale
3e Division B vs 2e Division A
3e Division A vs 2e Division B
 - Demi-finale:
Gagnant 3B/2A vs 1er Division B
Gagnant 3A/2B vs 1er Division A
 - Médaille de bronze:
Perdants des demi-finales
 - Médaille d'or:
Gagnants des demi-finales
- (e) Les parties de placement suivantes sont jouées :
 - Partie pour la 5e place: Perdant 3B/2A vs Perdant 3A/2B
 - Partie pour la 7e place: 4A vs 4B
 - Partie pour la 9e place: 5A vs 5B
- (f) Il n'y a pas de parties de placement pour la division 21U Homme ou Senior Homme.

1.7.9 Coupe Baseball Canada:

- (a) Cette section s'applique seulement pour la Coupe Baseball Canada.
- (b) Les équipes participent dans 2 divisions définies par Baseball Canada selon les critères suivants:
 - Les résultats des trois (3) années précédentes servent à déterminer la composition des divisions.

GUIDE DU PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA (Équipes)

- Les trois (3) premières équipes de la division A et les deux premières équipes de la division B se qualifient pour la ronde des médailles.
 - Les deux premières équipes de la division A et la première équipe de la division B avancent directement à la demi-finale.
- (c) Les équipes participent à un tournoi à la ronde dans leur division avec chaque équipe rencontrant chaque autre équipe une fois dans la division B et deux fois dans la division A.
- (d) Suivant le tournoi à la ronde, les parties de la ronde de médaille seront jouées de cette façon :
- Quart-de-finale : 3A vs 2B
 - Demi-finale: 1B vs 1A et Gagnant de 3A/2B vs 2A
 - Médaille de bronze: Perdants des demi-finales
 - Médaille d'or: Gagnants des demi-finales
- (e) Suivant le tournoi à la ronde, les parties de placement suivantes seront jouées:
- 5e place : Perdant 3A/2B vs 4A
 - 7e place: 4B vs 3B
 - 9e place: 6B vs 5B

Afin de favoriser la compréhension des règles pour la Coupe de Baseball Canada, veuillez trouver un exemple de la façon de constituer les divisions (basé sur les résultats de 2007):

Division A : CB, Ontario, Québec, Saskatchewan

Division B : Alberta, Nouveau Brunswick, N-Écosse, Terre-Neuve, IPE,

Manitoba

Si ces équipes finissent dans cet ordre après le tournoi à la ronde, la ronde des médailles se déroulera de la façon suivante:

- Quart-de-finale : Québec vs Nouveau Brunswick
- Demi-finale A : Gagnant de Q-F vs Ontario
- Demi-finale B : Alberta vs CB
- Médaille d'or : Gagnant D-F A vs Gagnant D-F B
- Médaille de bronze : Perdant D-F A vs Perdant D-F B
- Partie 5e place : Perdant Q-F vs Saskatchewan
- Partie 7e place : Terre-Neuve vs Nouvelle-Écosse
- Partie 9e place : Manitoba vs IPE

Dans le but de déterminer le placement des équipes dans les divisions pour la saison suivante, on considérera l'ordre dans lequel les équipes terminent le championnat. Terminer 1er donnera 10 points, 2e 9 points et ainsi de suite. La moyenne des trois dernières années sera toujours utilisée pour classer les équipes pour la saison suivante.

1.7.10 15U (Bantam) Garçon/16U (Batam) Filles et 18U (Midget)

- (a) Les équipes participent dans 2 divisions définies par Baseball Canada selon les critères suivants:
- Les résultats des trois (3) années précédentes servent à déterminer la composition des divisions.

GUIDE DU PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA (Équipes)

- Si le championnat est tenu dans une province d'une équipe de la section A, alors la section A est composée des 2 équipes de la province hôte et des 3 autres meilleures équipes. La section B est composée des équipes restantes.
- Si le championnat est tenu dans une province d'une équipe de la section B, alors la section A est composée des 5 meilleures équipes. La section B est composée de 2 équipes de la province hôte et des équipes restantes.
- Si la province hôte est classée au 5e rang basé sur les 3 dernières années, l'équipe provinciale est dans la section A alors que l'équipe hôte est dans la section B. **Ne s'applique pas au 16U (Bantam) Filles.**

Pour ce championnat, une seconde équipe de la province sera dans la section B.

- (b) Les 3 dernières équipes de la section B ont l'opportunité d'utiliser 2 joueurs plus âgés. Si la province hôte est parmi ces 3 dernières équipes, l'équipe hôte a l'opportunité d'utiliser 2 joueurs plus âgés. Un joueur plus âgé est au maximum un an plus vieux que permis.
- (c) Les 3 premières équipes de la section A et les 2 premières équipes de la section B se qualifient pour la ronde éliminatoire.
- (d) Les 2 premières équipes de la section A et la première équipe de la section B avancent directement à la demi-finale.
- (e) Les équipes disputeront un tournoi à la ronde par section, chaque équipe disputant la victoire aux équipes de leur section. Suivant la ronde préliminaire, la ronde éliminatoire sera disputée selon le principe suivant :
 - Quart-de-finale : 3A vs 2B
 - Demi-finale: 1B vs 1A et Gagnant de 3A/2B vs 2A
 - Médaille de bronze: Perdants des demi-finales
 - Médaille d'or: Gagnants des demi-finalesSuivant le tournoi à la ronde, les parties de placement suivantes seront jouées:
 - 5e place : Perdant 3A/2B vs 4A
 - 7e place: 5A vs 3B
 - 9e place: 4B vs 5B

1.7.11 21U Homme et Senior Homme:

- (a) Il y a des parties Quart-de-finale dans cette division. Il n'y a pas de partie de bris d'égalité dans cette division.
- (b) Pour le Senior homme et 21U homme, une seconde équipe de la même province aura le même classement que la première équipe.
- (c) Pour le Senior homme et 21U homme, le classement sera basé sur les 3 dernières années de ce championnat.

Calendrier (suite)

CALENDRIER FINAL

Baseball Canada consulte les provinces avant d'officialiser les calendriers. Ceci permet aux provinces de mentionner leurs commentaires sur les calendriers avant de les rendre officiels. Dans le cas où une province ne présenterait pas ses objections selon des délais précis, aucun changement ne sera permis.

Baseball Canada, par son comité des championnats et le gérant des opérations baseball, ont le dernier mot sur les calendriers.

RÉVISION DU CALENDRIER

Dans le cas de mauvaise température, le calendrier peut être modifié. Alors que le représentant de Baseball Canada a le dernier mot sur la révision du calendrier, il/elle peut consulter le comité organisateur, les équipes et les arbitres avant de prendre une décision.

Baseball Canada se réserve le droit de modifier le calendrier du championnat en tout temps afin d'accommoder les demandes du Comité Organisateur au sujet des terrains et de l'heure. Durant un événement, le représentant de Baseball Canada doit consulter le bureau de Baseball Canada avant qu'une décision finale soit prise à ce sujet, suite à la demande du Comité Organisateur.

CINQUIÈME PARTIE:

AU CHAMPIONNAT

ITINÉRAIRE DU CHAMPIONNAT

DISCIPLINE

ARRIVÉE

TRANSPORT LOCAL

REPAS

HÉBERGEMENT

RÈGLEMENTS

RÉUNIONS PRÉ-CHAMPIONNAT

BANQUET

CÉRÉMONIES

PROCÉDURES DE PARTIES

PROCÉDURES DE PROTÈTS

SERVICES MÉDICAUX

ENREGISTREMENT/ACCRÉDITATION

SERVICES AUX ÉQUIPES

SÉCURITÉ

BILLETS

MÉRITAS

RELATIONS AVEC LES MÉDIAS

PROBLÈMES

Au championnat

Contact à Baseball Canada : Kelsey McIntosh, Coordonateur des programmes
(kmcintosh@baseball.ca)

ITINÉRAIRE DU CHAMPIONNAT

- **Mercredi (Mardi pour la Coupe Canada)**
 - Arrivée des équipes, arbitres, représentant de Baseball Canada
 - Inscriptions/Accréditations
 - Réunion des arbitres
 - Banquet (à moins d'être à la fin de l'événement)(pas obligatoire)
 - Réunion pré-championnat
- **Jeudi**
 - Début de la compétition
 - Cérémonies d'ouverture
 - Événements spéciaux optionnels
- **Vendredi**
 - Poursuite de la compétition
 - Événements spéciaux optionnels
- **Samedi**
 - Poursuite de la compétition
 - Événements spéciaux optionnels
- **Dimanche**
 - Conclusion de la compétition
 - Cérémonies de fermeture
 - Banquet (à moins d'être au début de l'événement)
- **Lundi**
 - Journée de pluie pour compléter le calendrier au besoin
- **Mardi**
 - Départ des équipes, arbitres et représentant de Baseball Canada

DISCIPLINE

Ceci est un sujet très important. Votre équipe représente votre province, votre association provinciale et indirectement, Baseball Canada. Vous et tous les autres membres de votre équipe doivent être de bons ambassadeurs pour votre province.

Vous référer à la politique de discipline de Baseball Canada à l'annexe D.

Les comportements de mauvaise conduite seront considérés sérieusement par le comité organisateur, le représentant de Baseball Canada et Baseball Canada.

Au championnat (suite)

ARRIVÉE

Les équipes doivent arriver avant 4pm. Lors de l'arrivée à l'aéroport, vous serez accueillis par un membre du comité organisateur. Vous serez transportés à l'endroit approprié par le comité.

TRANSPORT LOCAL

Le comité organisateur est responsable de transporter votre équipe du site d'hébergement au site de compétition et aux sites des activités en relation avec l'événement tels que les entraînements, banquet, cérémonies etc.

Les demandes de transport additionnel seront traitées à la discrétion du comité organisateur.

REPAS

Dans la plupart des cas, la responsabilité des repas demeure celle des équipes.

Il est recommandé au comité organisateur d'offrir un plan de repas. Le plan est payé d'avance par les équipes qui leur permettra d'avoir un nombre spécifique de repas pour la durée du championnat. Le plan peut être arrangé de différentes façons (hôtel, restaurants, traiteurs et universités) et il doit être flexible pour prévenir les changements de dernière minute.

HÉBERGEMENT

Le comité organisateur a la responsabilité de facturer Baseball Canada pour un montant de \$4000 (\$5000 pour la Coupe Canada) afin d'aider aux coûts relatifs à l'hébergement.

Le comité organisateur, à moins d'un avis contraire spécifié dans le protocole d'entente, est responsable de l'hébergement suivant:

- Équipes:
 - Joueurs (jusqu'à 18 par équipe excepté pour la Coupe Canada avec un maximum de 20 et le senior avec un maximum de 21)
 - Entraîneurs (3 par équipe)
 - Chef de mission (1 par équipe)
- Arbitres:
 - 9 arbitres et deux superviseurs pour un tournoi à 6-8 équipes.
 - 12 arbitres et 2 superviseurs pour un tournoi à 10.

Au championnat (suite)

Hébergement (suite)

- 15 arbitres et 3 superviseurs pour un tournoi à 11 équipes.
- Représentant de Baseball Canada
- Marqueur officiel Baseball Canada

Pour les équipes, à moins d'un avis contraire spécifié dans le protocole d'entente, le comité organisateur est responsable pour l'hébergement suivant:

- Une occupation quadruple (4 joueurs par chambre)
- Une occupation double pour le personnel de l'équipe

Le comité organisateur n'est pas responsable de fournir la quantité maximale de chambres si une équipe n'apporte pas le maximum de joueurs. Par exemple, une équipe qui apporte 16 joueurs au lieu du maximum de 18 sera offerte 4 chambres pour les joueurs et non 5 chambres pour les joueurs.

Prendre note que les équipes peuvent amener un quatrième entraîneur à leurs frais.

Le personnel de l'équipe devrait vérifier la condition de toutes les chambres qui seront occupées par l'équipe avec un membre du comité organisateur. Au moment du départ, il est recommandé de faire la même chose afin de vérifier tous dommages pouvant avoir été causés par l'équipe. Le comité organisateur devrait fournir un document écrit expliquant les dommages causés par l'équipe.

Les équipes seront demandées de fournir une carte de crédit lors de leur arrivée à l'hôtel.

Tout problème associé avec l'hébergement doit être référé au représentant de Baseball Canada.

RÈGLEMENTS

Règlements officiels du baseball

Les règlements officiels du baseball sont publiés annuellement par Baseball Canada. Ce document est le même que les règlements de Major League Baseball avec une section spéciale sur le contenu canadien. Cette section comprend:

- Règlements des championnats de Baseball Canada("la section bleue")
- Le contenu canadien ("la section barre noire")
 - Divisions d'âges, et
 - Interprétations des règlements de Baseball Canada
 - Règlements des divisions mineures (Moustique, Pee Wee et Bantam)

GUIDE DU PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA (Équipes)

La section du contenu canadien et les règlements des championnats de Baseball Canada sont reproduits à **l'annexe D**. Des copies des règlements officiels du baseball sont disponibles à Baseball Canada ou à votre association provinciale de baseball.

Au championnat (suite)

Règlements (suite)

Règlements des championnats de Baseball Canada

Voici les règlements s'appliquant seulement aux championnats de Baseball Canada. Ces règlements sont reproduits dans ce document à l'**Annexe D**. Les sujets couverts dans ces règlements sont:

PARTIE I – LES ÉQUIPES

- Garanties de performance
 - Responsabilité financière
 - Participation
 - Éligibilité de l'équipe
- Règlements d'éligibilité
 - Athlètes
 - Entraîneurs
 - Alignements
- Publicité
- Discipline des équipes
- Pouvoir de décision
- Décisions à l'AGA
- Réunion pré-championnat
- Calendrier du championnat
 - Approbation du calendrier
 - Partie de bris d'égalité
 - Début de partie (couvre-feu)
 - Moins de huit équipes
 - Huit ou neuf équipes
 - Dix ou onze équipes
 - Coupe Baseball Canada
- Détermination de l'équipe locale et visiteuse
 - Tournoi à la ronde
 - Parties de la ronde des médailles
 - Coupe Baseball Canada

PARTIE II – PROCÉDURES DES PARTIES ET PROTÊTS

- Règlements de jeu
 - Règlements de jeu officiels
 - Casque protecteur
 - Règlement du frappeur désigné
 - Coureur désigné/de courtoisie
 - Durée des parties
 - Limite de points (mercy rule)
 - Procédure pour les parties se rendant en manches supplémentaires

Au championnat (suite)

Règlements (suite)

Règlements des championnats de Baseball Canada (suite)

- Procédures de parties
 - Procédures d'avant partie
 - Procédures d'après partie
- Procédures de protêt

PARTIE III – ARBITRES

- Assignations
- Réunion des arbitres

PARTIE IV – Format des championnats de Baseball Canada & formule de bris d'égalité

Quelques règlements doivent aussi être discutés:

Casque de frappeur:



PARTIE II, 2.1.2 RÈGLEMENTS DE JEU Casque protecteur

Retour au jeu

- 1) *Tous les joueurs doivent porter un casque à deux oreilles lorsque au cercle d'attente, au bâton ou sur les sentiers et ce, dans toutes les catégories d'âges. Baseball Canada reconnaît NOCSAE comme étant leur standard pour les casques de frappeur. Baseball Canada recommande qu'aucune modification ne soit fait à un casque, autre que celles faites par le manufacturier ou qui suit les directives du manufacturier. Les casques de frappeur n'ont pas besoin d'une grille ou d'une mentonnière, mais la règle ne les interdit pas.*
- 2) *Les règlements de Baseball Canada demandent aux receveurs dans toutes les catégories de porter un casque et masque.
Note: Ceci inclus les situations d'échauffement et d'entraînement comme le travail avant la partie et entre les manches. Les joueurs et entraîneurs doivent porter au moins le masque dans toutes les situations d'entraînements et d'échauffement.*
- 3) *Tous les préposés au bâton doivent porter le casque à deux oreilles.*
- 4) *Tout joueur évoluant comme entraîneur sur les buts doit porter le casque protecteur à 2 oreilles; excluant les divisions 21U (Junior) et Senior.*



PARTIE II, 2.1.7 RÈGLEMENTS DE JEU Retour au jeu

Retour au jeu (adopté en 2002):

Dans les parties des championnats 13U et 15U/16U filles tout joueur de l'alignement partant peut être substitué et peut revenir au jeu à une seule occasion durant la partie. Il/elle doit retourner à la même position dans l'alignement 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/elle n'a pas été utilisé à cette position auparavant.

Au championnat (suite)

Règlements (suite)

Contenu canadien

Les entraîneurs doivent aussi savoir que les règlements suivants peuvent être différents que ceux utilisés dans leur province:

- Le règlement du frappeur désigné (pour le lanceur seulement) dans les catégories Midget, Junior, Senior et à la Coupe Baseball Canada
- Les coureurs désignés et de courtoisie ne sont pas permis
- Toutes les parties dans toutes les catégories sont de sept (7) manches
- Le règlement des 10 points de différence après que l'équipe tirant de l'arrière a au moins 5 présences au bâton.

La section du contenu canadien des règlements officiels du baseball contient les catégories d'âges des divisions reconnues par Baseball Canada (discuté plus tôt dans ce document), interprétations des règlements et règlements spécifiques pour les divisions mineures (Moustique, Pee Wee et Bantam).

Les catégories d'âges sont discutées plus tôt dans ce document.

Quelques notes importantes sur l'interprétation des règlements offertes dans cette section:



RÈGLEMENTS OFFICIELS DU BASEBALL – Contenu canadien – Interprétations des règlements de Baseball Canada

1.10 Pour les championnats des divisions 13U (Pee-Wee), 16U (Bantam) Filles, 21U (Midget) Filles et Senior Femmes, un baril d'un diamètre maximum de 2 3/4 avec (i) le facteur 1.15 BPF (Bat Performance Factor) ou (ii) USA Baseball Model avec BBCOR « wood-like » BPF est permis. Pour le championnat de la division 13U (Pee-Wee), le bâton doit respecter la règle maximale du moins 10. Pour les championnats des divisions 16U (Bantam) Filles, 21U (Midget) Filles et Senior femme, le bâton doit respecter la règle maximale du moins 5.

Pour la Coupe Baseball Canada et les Jeux du Canada, seulement les bâtons de bois ou de bambous sont acceptés. Aucun bâton de type « composite » ne sera permis. Pour les divisions 15U (Bantam) Garçons, 18U (Midget), 21U (Junior) et Senior Hommes, seuls les bâtons de bois, bambous et « composite » seront 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.

Le bâton doit clairement montrer la marque originale du manufacturier (incluant, si applicable, le différentiel longueur-poids). Sinon, le bâton sera considéré comme étant illégal. La règle 6.06 (d) sera appliquée pour tout bâton ne rencontrant pas ces exigences.

Un joueur doit respecter la règle du bâton basé sur la

division à laquelle il évolue au cours d'une partie.
Par exemple; un joueur 13U évoluant dans une partie 15U doit respecter la règle du bâton 15U. Une fille 16U évoluant dans une partie 15U doit respecter la règle du bâton 15U.

1.16 Tous les joueurs doivent porter un casque à deux oreilles lorsque au cercle d'attente, au bâton ou sur les sentiers et ce, dans toutes les catégories d'âges. Baseball Canada reconnaît NOCSAE comme étant leur standard pour les casques de frappeur. Baseball Canada recommande qu'aucune modification ne soit fait à un casque, autre que celles faites par le manufacturier ou qui suit les directives du manufacturier. Les casques de frappeur n'ont pas besoin d'une grille ou d'une mentonnière, mais la règle ne les interdit pas.

6.05 Règlement du contact: Les coureurs doivent obligatoirement glisser ou tenter d'éviter de faire contact avec le joueur de champ. Un joueur qui entre intentionnellement 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 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

- a) Avait pu éviter le joueur de champ pour se rendre au but ou;
- b) 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.

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.

Au championnat (suite)

Règlements – Contenu canadien (suite)

Règlements des divisions mineures



PARTIE II,
RÈGLEMENTS DE JEU
OFFICIELS – Section du
contenu canadien --
Règlements des
divisions mineures

	<i>Pee Wee</i>	<i>Bantam</i>
<i>Durée des parties</i>	<i>7 manches</i>	<i>7 manches</i>
<i>Entre les buts</i>	<i>70 pieds</i>	<i>80 pieds</i>
<i>Distance du lanceur</i>	<i>48 pieds</i>	<i>54 pieds</i>
<i>Crampons de métal</i>	<i>NON</i>	<i>OUI</i>
<i>Frappeur désigné</i>	<i>NON</i>	<i>NON</i>
<i>Retour au jeu</i>	<i>OUI</i>	<i>OUI</i>
<i>Contrôle des lanceurs</i>	<i>OUI</i>	<i>OUI</i>

Règlements régissant le lanceur VOIR RÉFÉRENCE AU TABLEAU DES LANCEURS

Règlements régissant le lanceur pour les catégories 13U, 15U and 18U
(Les parties d'exhibition, matchs de ligue, éliminatoires de ligue, tournois et championnats)

8.01

Tout joueur sur l'équipe est éligible pour lancer et il n'y a aucune restriction sur le nombre de lanceurs qui peuvent être utilisés au cours d'une même partie.

2) Un lanceur peut lancer à deux reprises au cours d'une même journée. Si un lanceur requiert un repos suite à sa 1^{ère} présence, il ne peut pas revenir comme lanceur lors de cette même journée.

3) **S'il est permis à un lanceur de lancer des journées consécutives, et que ce lanceur n'atteint pas la première étape à la partie 1, il lui sera permis de revenir à titre de lanceur une seconde fois au cours de la même journée.**

Un lanceur ne peut lancer à 3 reprises au cours d'une journée.

Exemple; Un lanceur 13U effectue 25 lancers à la journée 1, à la première partie de la journée 2, ce lanceur effectue 10 lancers. Ce lanceur

GUIDE DU PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA (Équipes)

sera éligible à retourner lancer si son équipe dispute une autre partie la journée 2. Pour les besoins du maximum de lancer pour une journée, puisque le lanceur 13U a déjà effectué 10 lancers dans la première partie, le premier lancer de la partie 2 doit être comptabilisé comme le 11^e lancer jusqu'au maximum de 85 pour la journée.

4) Un lanceur ne peut lancer 3 journées consécutives à moins que le total de ses lancers au cours de ses deux premières journées n'excède pas : 11U (Moustique) 25, 13U (Pee-Wee) 30, 15U Garçon / 16U Filles (Bantam) 35 et 18U (Midget) / Coupe Baseball Canada / Jeux du Canada 40. Si le total de lancers accumulés par un lanceur lors du jour 1 et du jour 2 excède le seuil mentionné ci-haut pour leur division, le lanceur recevra alors au moins une journée complète de repos. Un lanceur ne peut lancer au cours de 4 journées consécutives. Une (1) journée de repos est requise.

5) Les lanceurs et entraîneurs devraient suivre les lignes directrices suivantes :

11U Moustique	13U Pee-Wee	15U Garçon 16U Fille (Bantam)	18U (Midget) Coupe Canada Jeux du Canada	21U homme (Junior)	Repos requis
1 – 25	1 – 30	1 – 35	1 – 40	1 – 45	Aucun
26 – 40	31 – 45	36 – 50	41 – 55	46 – 60	1 jour
41 – 55	46 – 60	51 – 65	56 – 70	61 – 75	2 jours
56 – 65	61 – 75	66 – 80	71 – 85	76 – 90	3 jours
66 – 75	76 – 85	81 – 95	86 – 105	91 – 115	4 jours
75	85	95	105	115	Maximum

6) Le marqueur officiel fera le calcul de nombre de lancers effectués pendant la journée de calendrier et déterminera le temps de récupération requis en commençant avec le prochain jour de calendrier. Les athlètes ne doivent pas dépasser le nombre maximum de lancers pendant la journée.

7) Une fois qu'un joueur agit comme lanceur, il ne pourra agir comme receveur pour le restant de la journée.

8) Un lanceur pourra terminer son frappeur s'il atteint le nombre maximum de lancers pour la journée pendant qu'il l'affronte.

9) **Seuls les lancers effectués sont comptabilisés dans le calcul des lancers. Les balles automatiques d'un but sur balle intentionnel ne comptent pas dans le calcul des lancers.**

GUIDE DU PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA (Équipes)

Exemple; si après un compte de 2 balles et 0 prise, une équipe signale à l'arbitre que le frappeur recevra un but sur balle intentionnel, seulement 2 lancers seront comptabilisés dans le calcul des lancers.

10) Le repos nécessaire doit être défini en « jours » débutant à 12h 01 am et se terminant à 11h 59pm le jour de calendrier suivant.

11) Si une partie s'étire au-delà de 12h 01 am, les lancers effectués seront considérés comme ayant été faits la journée précédente. Si une partie est suspendue, le point de reprise sera considéré comme une nouvelle journée.

12) Un lanceur retiré du monticule au cours d'une partie ne pourra revenir au jeu comme lanceur pendant cette même partie, et ce, même si le lanceur reste dans la partie pour jouer à une autre position.

13) Pour toute violation en regard de la règle du contrôle des lancers fera en sorte que l'entraîneur-chef de l'équipe fautive sera expulsé de la partie en cours et recevra une partie additionnelle de suspension.

14) Le total de lancer effectué par un lanceur ambidextre est comptabilisé sans égard au bras qu'il utilise afin d'affronter un frappeur.

15) Lorsqu'une partie est arrêtée en raison de la température ou pour toute raison autre que la règle de différence de pointage, cette partie doit être poursuivie à partir du point d'arrêt. Si le lanceur « A » est le lanceur partant d'une partie et que son nombre de lancers est inférieur à la première étape, le lanceur « A » peut alors être utilisé à nouveau à titre de lanceur pour cette partie, tout en poursuivant le compte du nombre de lancers effectué lorsque la partie fut arrêtée. Ceci s'applique pour une partie qui se poursuit lors de la même journée ou le lendemain.

Par exemple, si le lanceur « A » a effectué 30 lancers au championnat 15U (Bantam), il pourra alors effectuer un maximum de 65 lancers lors de la reprise de la partie. Si le lanceur « A » avait effectué 36 lancers lorsque la partie fut arrêtée par la pluie, il ne serait plus éligible à lancer si la partie est poursuivie le lendemain puisqu'il devra avoir sa journée de repos. Si la partie est poursuivie au cours de la même journée, il pourra alors revenir à titre de lanceur tout en poursuivant le compte du nombre de lancers.

16) Un joueur évoluant dans une division autre que la sienne sera exposé au nombre de lancers correspondant à la division d'âge la moins élevée. Par exemple, un joueur de la division 13U jouant dans la division 15U devra utiliser les règles de la division 13U. Un joueur de la division 18U évoluant dans la division 15U devra utiliser les règles de la division 15U.

8.06 Le gérant ou entraîneur peut effectuer une 2e visite au monticule lors d'une même présence au bâton dans le but de retirer son lanceur.

RÉUNION PRÉ-CHAMPIONNAT

Avant le début du championnat, normalement le mercredi soir, une réunion est tenue avec les membres des équipes, le comité organisateur et les représentants de Baseball Canada. Cette réunion est très importante pour la bonne opération du

GUIDE DU PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA (Équipes)

championnat. Chaque équipe doit participer à la réunion. Les règlements sur cette réunion sont les suivants:



PARTIE I, 1.6 RÉUNION PRÉ- CHAMPIONNAT

- 1.6.1 À un moment convenable avant la première partie du championnat, la réunion pré-championnat devrait avoir lieu. Le président du comité organisateur, le représentant de Baseball Canada et le superviseur des arbitres doivent assister à la réunion.
- 1.6.2 Le représentant de Baseball Canada préside la réunion.
- 1.6.3 Chaque équipe doit envoyer un représentant qui doit avoir l'autorité de parler au nom de l'équipe et de prendre des décisions concernant l'équipe. À la réunion, des annonces seront faites concernant différents aspects du championnat. Une absence à la réunion ne peut être une excuse pour ne pas respecter les règles.
- 1.6.4 Le comité organisateur peut, pour une raison valable, limiter le nombre de représentants de chaque équipe sachant qu'au moins deux (2) membres ont la permission d'assister.
- 1.6.5 Les alignements complets doivent être distribués à chaque équipe avant le début du championnat et autant que possible avant la tenue de la réunion pré-championnat. Toute contestation de l'éligibilité d'un joueur doit être adressée à ce moment. Les alignements finaux doivent être approuvés par l'organisme provincial et envoyés selon la règle 1.2.3.
- 1.6.6 Aucune contestation d'éligibilité ne doit être considérée après la conclusion de la réunion. Cependant, si des informations subséquentes indiquent que des joueurs inéligibles ont été utilisés, le Conseil de Baseball Canada a l'autorité d'investiguer et si nécessaire, de prendre les actions nécessaires pour pénaliser l'association provinciale de l'équipe concernée.
- 1.6.7 Le règlement de la conduite contraire à l'esprit sportif sera mis en force par le représentant de Baseball Canada et par les arbitres qui conduira à une expulsion – premièrement le gérant et ensuite les joueurs.

1.6.8 Réunion pré-championnat

ORDRE DU JOUR

- (a) Revue des règlements.
- (b) Tous les règlements et procédures reliés au championnat, conditions du terrain etc.
- (c) Éligibilité des athlètes, entraîneurs (PNCE), etc.
- (d) Calendrier du championnat, détermination des équipes locales et visiteuses.
- (e) Limites de points.
- (f) Procédures de protêt.
- (g) Discipline des équipes et des joueurs.
- (h) Conduite contraire à l'esprit sportif

GUIDE DU PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA (Équipes)

- (i) Procédure pour les parties se rendant en manches supplémentaires
- (j) Événements et cérémonies spéciales.
- (k) Cérémonies de fermeture et mentions spéciales.
- (l) Période de questions.

Il est important de noter que tout débat concernant l'éligibilité d'un participant doit être fait lors de la réunion pré-championnat.

Au championnat (suite)

CÉRÉMONIES

Le comité organisateur est responsable d'organiser les cérémonies suivantes:

- Cérémonies d'ouverture
- Banquet
- Cérémonies d'avant-partie (tournoi à la ronde et ronde des médailles)
- Cérémonies d'après-partie (tournoi à la ronde et ronde des médailles)
- Cérémonies de fermeture

Toutes les équipes doivent collaborer avec le comité organisateur dans le déroulement de ces cérémonies.

SERVICES MÉDICAUX

L'organisation hôte doit coordonner la couverture médicale et les services d'urgence pour l'événement en entier. Voici les responsabilités spécifiques du comité hôte concernant les services médicaux:

- Coordonner les premiers soins sur tous les terrains
- Déterminer les équipes qui ont du personnel médical avec eux
- Servir de liaison avec le personnel des équipes
- Coordonner le système de support médical pour les besoins de traitements spéciaux
- Coordonner le système de premiers soins pour les bénévoles et les spectateurs
- Prendre les arrangements pour l'ambulance et le personnel d'urgence (sur appel) pour toutes les parties
- Mettre sur pied un plan d'action sur tous les terrains et événements
- Préparer un plan de gestion du risque
- Contacter les hôpitaux locaux en cas de traitements d'urgence
- Fournir un médecin et dentiste (sur appel) pour chaque partie
- Massothérapie et physiothérapie non obligatoire mais recommandé

PROCÉDURES DE PARTIES

Afin de s'assurer que les parties commencent et se terminent de façon efficace, Baseball Canada a défini quelques procédures pour la période d'avant-partie.



PARTIE II, 2.2
PROCÉDURES DE
PARTIE ET DE PROTÈGE,
Procédures de parties

2.2.3 Procédures d'avant-partie:

- (a) Les équipes doivent arriver au terrain désigné au moins quarante-cinq minutes avant le début l'heure prévue pour le début de la partie.*
- (b) Commencant vingt-cinq minutes avant l'heure prévue pour le début de la partie, l'équipe locale prendra le terrain pour une période de dix (10) minutes pour la pratique défensive.*
- (c) L'équipe visiteuse aura le terrain pour une période de dix (10) minutes pour la pratique défensive.*

Au championnat (suite)



**PARTIE II, 2.2
PROCÉDURES DE
PARTIE ET DE PROTÊT,
Procédures de parties**

Procédures d'avant-partie: (suite)

- (d) Suite à la pratique de l'équipe visiteuse, la réunion des entraîneurs-chefs et des arbitres se déroulera au marbre.
NOTE: L'heure prévue de la partie signifie l'heure indiquée sur le calendrier du championnat déterminé à l'avance. L'heure désignée de la partie signifie l'heure déterminée par le représentant de Baseball Canada dans le cas de délais causés par la mauvaise température, durée de la partie précédente ou autres facteurs.
- (e) L'alignement partant incluant tous les substituts disponibles et le registre des lanceurs (13U et bantam seulement) doivent être soumis au marqueur officiel au moins trente (30) minutes avant le début de la partie. L'alignement doit inclure le nom de chaque joueur, entraîneur et gérant de même que le numéro de l'uniforme. Ce numéro doit être inscrit à la gauche de chaque nom et la position jouée à la droite de chaque nom.
- (f) Quarante-cinq minutes avant de remettre l'alignement à l'arbitre, le gérant de l'équipe avise son adversaire de l'utilisation d'un lanceur gaucher ou droitier pour le début de la partie.

2.2.4 Procédures d'après-partie:

- a) À la conclusion de la partie, les équipes doivent se rendre au marbre pour la traditionnelle poignée de mains.
- b) Suite à la poignée de mains, sur demande du comité organisateur (aviser l'équipe avant la partie) les équipes doivent prendre place sur leurs lignes respectives pour la présentation des mentions spéciales.
- c) Suivant toute cérémonie d'après partie, les équipes doivent quitter l'abri des joueurs dans un délai raisonnable afin de ne pas retarder les parties suivantes.

PROCÉDURES DE PROTÊT

Il peut arriver que les équipes pensent que les arbitres auraient fait une erreur dans l'application des règlements. Durant la saison régulière, il y a un moment pour appliquer un appel ou pour protester mais au cours d'un championnat, il n'y a pas de possibilité pour reprendre une partie. Alors, la partie est arrêtée permettant ainsi au protêt d'être traité immédiatement.

La procédure de protêt est mentionnée clairement dans les règlements:

Au championnat (suite)

Procédures de protêt (suite)



PARTIE II, 2.3
PROCÉDURES DE
PARTIE ET DE PROTÊT,
Procédures de parties

- (a) *Le comité organisateur doit soumettre à Baseball Canada le nom des membres du comité de protêt au moins deux (2) semaines avant le championnat.*
- (b) *Le représentant de Baseball Canada approuvera le comité de protêt pour le championnat.*
- (c) *Le comité de protêt est composé d'un nombre suffisant de membres pour s'assurer que trois membres seront présents à chaque partie du championnat.*
- (d) *Le nom des membres du comité de protêt doit être connu par les équipes lors de la réunion pré-championnat. Le représentant de Baseball Canada siègera sur le comité de protêt.*
- (e) *Pour être entendu, un protêt doit être accompagné d'un dépôt monétaire de 100\$. Dans le cas où l'équipe protestante gagne le protêt, le dépôt sera remboursé.*
- (f) *Lorsqu'un incident se produit, l'entraîneur chef de l'équipe qui dépose le protêt doit, avant le prochain jeu, informer l'arbitre en chef qu'il loge un protêt.*
- (g) *Si l'arbitre en chef pense que la demande est légitime, il doit suspendre le jeu et informer le gérant adverse et le comité de protêt.*

NOTE: Aucun protêt ne peut être fait sur un jugement.

- (h) *Le comité de protêt, le gérant de l'équipe déposant le protêt et l'arbitre en chef doivent se retirer dans un endroit privé, loin des équipes, spectateurs et autres personnes.*
- (i) *Le comité de protêt doit écouter et questionner dans l'ordre suivant:*
 - *L'arbitre en chef de la partie,*
 - *Le gérant de l'équipe qui proteste, et*
 - *Le gérant de l'équipe adverse (si nécessaire).*

Le comité de protêt peut exclure n'importe laquelle de ces personnes lorsqu'il parle à une autre.

- (j) *Le gérant et l'arbitre en chef doivent ensuite quitter alors que le comité de protêt discute du protêt.*
- (k) *Avant de prendre une décision, le comité de protêt peut demander l'assistance de toute autre personne pouvant aider à rendre la décision..*
- (l) *Le comité de protêt doit prendre une décision sur le protêt et informer l'arbitre en chef qui avisera ensuite les 2 gérants pour ensuite reprendre le jeu.*
- (m) *L'arbitre en chef doit s'assurer que la décision est effective immédiatement et ordonner la reprise du jeu au moment de l'interruption.*
- (n) *Aucun autre argument ou commentaire sur le protêt ne devra être fait.*
- (o) *La décision du comité de protêt est finale. Il n'y a pas d'appel à un autre niveau.*

Au championnat (suite)

ENREGISTREMENT / ACCRÉDITATION

Le comité organisateur peut demander à chaque participant d'être accrédité au moment de l'arrivée. Les équipes doivent se conformer aux besoins du comité organisateur.

SERVICES À L'ÉQUIPE

Les équipes doivent participer à toutes les activités du championnat incluant :

- Cérémonies d'ouverture
- Activités des commanditaires
- Promotion de l'événement
- Concours d'habiletés et événements spéciaux

Le comité doit aviser les équipes de leurs participations à ces activités. Ceci inclut le transport local requis.

Le comité organisateur doit fournir les éléments suivants:

- Accès à la réparation d'équipement
- Itinéraires pour les événements spéciaux
- Avoir un représentant du comité organisateur lors de l'arrivée des équipes afin de les escorter vers le lieu d'accréditation.
- Documents d'information
- Cadeaux (optionnel)

Documents d'information aux équipes

Baseball Canada demande à ce que l'organisation hôte fournisse les informations suivantes aux équipes:

- Copie des règlements de championnat de même que le calendrier
- Calendrier de transport aux terrains et à l'aéroport
- Carte de la région incluant les restaurants, centres d'urgence, terrains, sites d'hébergement et sites d'intérêt locaux.
- Information médicale et de premiers soins
- Service de buanderie et de réparation d'équipement
- Communiqués de presse
- Liste des numéros de téléphone importants
- Information sur les cérémonies d'ouverture et de fermeture
- Site d'hospitalité
- Assignation des chambres de joueurs et règlements
- Événements spéciaux

Au championnat (suite)

SÉCURITÉ

Tel que mentionné, les équipes doivent suivre les instructions du personnel de sécurité en tout temps.

BILLETS

Les demandes pour se procurer des billets doivent être adressées au comité organisateur.

Les équipes doivent savoir que les billets pour le banquet sont mis en vente à l'avance. Les familles et les amis voulant assister au banquet doivent réserver leurs billets avant leurs départs.

MÉRITAS

Baseball Canada fournit les médailles d'or, d'argent et de bronze pour les trois premières équipes.

De plus, Baseball Canada, par ses commanditaires et fournisseurs, fournit les produits suivants:

- Joueur offensif (Rawlings)
- Joueur défensif (Mizuno)
- Receveur (Mizuno)

Le comité organisateur est responsable de choisir un comité d'experts de baseball pour déterminer les gagnants.

Les décisions sur les gagnants sont finales.

RELATIONS AVEC LES MÉDIAS

Baseball Canada s'attend à ce que tous les participants formulent leurs critiques de la bonne façon. La critique par les médias n'est pas la bonne façon de faire les choses. Les critiques sur les arbitres ou le comité organisateur sont inacceptables et seront gérées par le représentant de Baseball Canada.

Au championnat (suite)

RAPPORTER UN PROBLÈME

Les problèmes mineurs peuvent être rapportés directement au comité organisateur.

Les problèmes majeurs ou les problèmes mineurs non rapportés au comité organisateur devraient être référés au représentant de Baseball Canada. Le représentant peut demander que le problème soit soumis par écrit.

SIXIÈME PARTIE:

APRÈS LE CHAMPIONNAT

***ÉVALUATION POST ÉVÉNEMENT
RETOUR À LA MAISON
LIMITE DE DÉPART***

Après le championnat

Contact à Baseball Canada : Kelsey McIntosh, Coordonateur des programmes
(kmcintosh@baseball.ca)

ÉVALUATION POST-ÉVÉNEMENT

Afin d'aider Baseball Canada et le comité organisateur à améliorer la qualité du championnat, on vous demandera de compléter un questionnaire d'évaluation. Seuls les commentaires des participants peuvent aider à améliorer les championnats.

Vous pourriez recevoir un formulaire pour l'ensemble de votre équipe ou un formulaire pour chacun des membres. Nous vous serions reconnaissants d'impliquer toute votre équipe afin de maximiser les commentaires.

RETOUR À LA MAISON

Tout comme lors de votre arrivée, votre équipe sera conduite à l'aéroport (si nécessaire) par le comité organisateur et à partir de ce moment, votre équipe volera de ses propres ailes.

Si votre équipe voyage par autobus, vous pouvez quitter la ville hôte lorsque tous vos engagements envers l'organisation ont été rencontrés. Ceci inclut les cérémonies de fermeture ou banquet à moins d'être avisés autrement par le comité organisateur.

LIMITE DE DÉPART

Si votre équipe voyage sur un vol prévu, par train ou autobus, vous ne pouvez pas prévoir votre retour avant le mardi suivant l'événement alors que le lundi peut être nécessaire pour la reprise de parties. Si vous désirez rester sur place au-delà du mardi, vous devrez faire des arrangements spécifiques avec le comité organisateur.

Le jour de départ pour le 13U national Atlantique est le lundi

Annexes

- Annexe A: Contacts importants***
- Annexe B: Exemple de comité organisateur***
- Annexe C: Code de conduite de Baseball Canada***
- Annexe D: Politique de discipline de Baseball Canada***
- Annexe E : Règlements***
Championnats
Contenu Canadien
Interprétation des règlements
- Annexe F: Filtrage de bénévoles et personnel***
- Annexe G: Politique sur les conditions météorologiques
 sévères de Baseball Canada***

ANNEXE A:

Contacts importants

Contact à Baseball Canada : Kelsey McIntosh, Coordonateur des programmes
(kmcintosh@baseball.ca)

BASEBALL CANADA

2212 Gladwin Cres, Suite A7
Ottawa, ON
www.baseball.ca
K1B 5N1

Phone: 613-748-5606
Fax: 613-748-5767

E-mail: info@baseball.ca
Home Page:

PROVINCIAL BASEBALL ASSOCIATIONS

BASEBALL B.C.

#310 – 15225 104th Ave
Surrey, BC, V3R-6Y8

Phone: 604-586-3310
Fax: 604-586-3311

E-mail: info@baseball.bc.ca
Home Page: www.baseball.bc.ca

BASEBALL ALBERTA

Percy Page Centre
11759 Groat Road
dancurtis@baseballalberta.com
Edmonton, AB T5M 3K6
www.baseballalberta.com

Phone: 780-427-8943
Fax: 780-427-9032

E-mail:
Home Page:

SASKATCHEWAN BASEBALL ASSOCIATION

1870 Lorne Street
Regina, SK S4P 2L7

Phone: 306-780-9237
Fax: 306-352-3669

E-mail: mramage@sasktel.net
Home Page: www.saskbaseball.ca

BASEBALL MANITOBA

145 Pacific Avenue
baseball.info@sportmanitoba.ca
Winnipeg, MB R3C 4M2
www.baseballmanitoba.ca

Phone: 204-925-5763
Fax: 204-925-5792

E-mail:
Home Page:

BASEBALL ONTARIO

3-131 Sheldon Drive
baseball@baseballontario.com
Cambridge, ON N1R 6S2
www.baseballontario.com

Phone: 519-740-3900
Fax: 519-740-6311

E-mail:
Home Page:

BASEBALL QUEBEC

4545 Pierre de Coubertin
Montreal, QC H1V 3R2
www.baseballquebec.com

Phone: 514-252-3075
Fax: 514-252-3134

E-mail: info@baseballquebec.qc.ca
Home Page:

BASEBALL NEW BRUNSWICK

900 Hanwell Road Unit 13
Fredericton, NB E3B 6A3

Phone: 506-451-1329
Fax: 506-451-1325

E-mail: director@baseballnb.ca
Home Page: www.baseballnb.ca

BASEBALL NOVA SCOTIA

5516 Spring Garden Road
bguenette@sportnovascotia.ca

Phone: 902-425-5450 Ext.355 E-mail:

GUIDE DU PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA (Équipes)

Halifax, NS B3J 1G6
www.baseballnovascotia.com

Fax: 902-425-5606

Home Page:

BASEBALL P.E.I.

PO Box 302
Charlottetown, PEI C1A 7K7

Phone: 902- 368-4203
Fax: 902-368-4548

E-mail: baseball@sportpei.pe.ca
Home Page: www.baseballpei.ca

BASEBALL NEWFOUNDLAND

83 Ashford Drive
Mount Pearl, NF A1N 3N7
www.sport.ca/nlbaseball

Phone: 709-368-2819
Fax: 709-368-6080

E-mail: nlbaseball@nl.rogers.com
Home Page :

GUIDE DU PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA (Équipes)

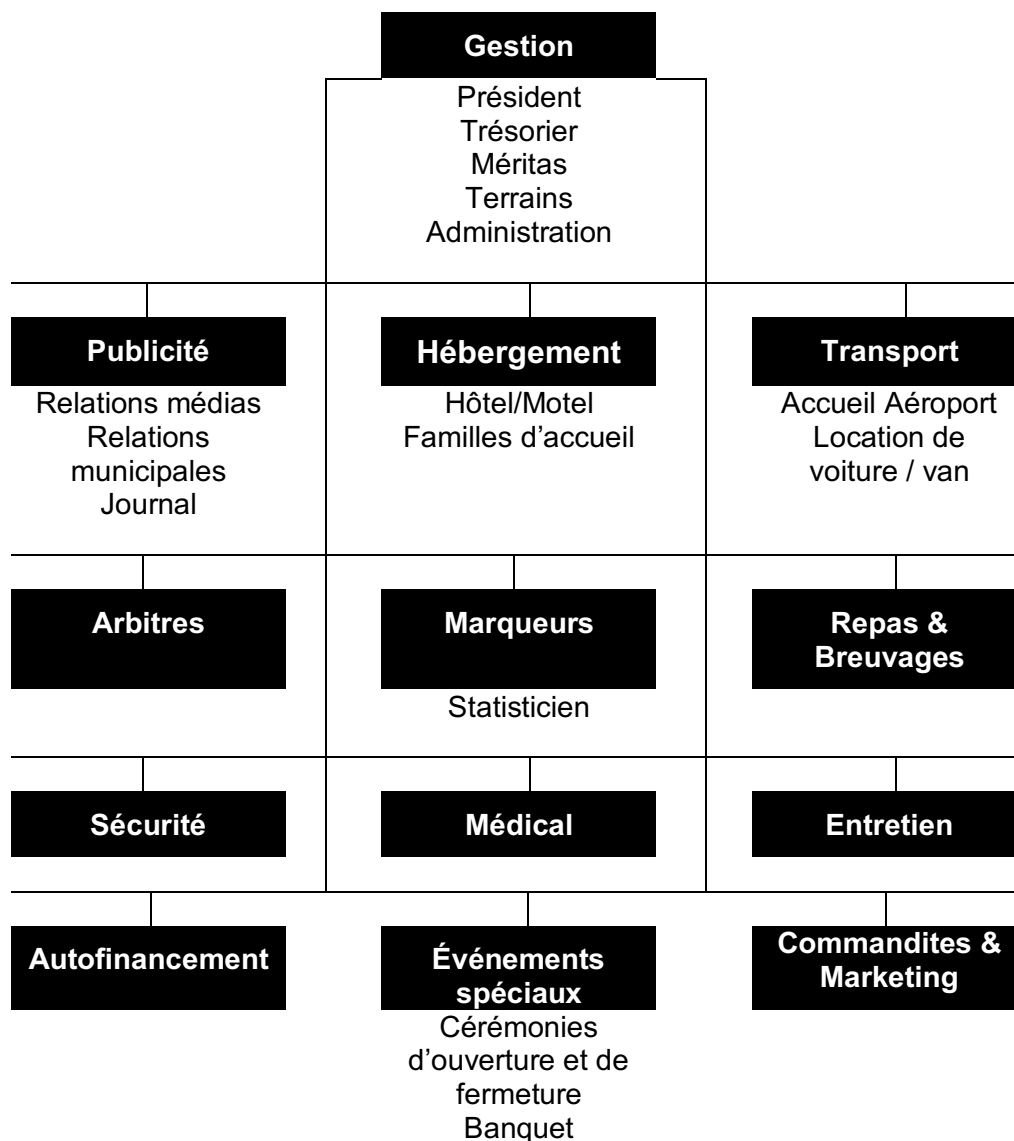
Annexe A: Contacts importants (suite)

	2018
Coupe Baseball Canada	Mike Doucette Email: mike15@nb.sympatico.ca
Championnat 13U (Pee Wee) Baseball Canada	National : Jeremy Jeanson Email: jeremyjeanson@woodstockminorbaseball.com Cell Phone: 905-321-0976 National Western: Scott Ramsay Email: scott@shilocountryclub.com National Atlantic: Tanner Doiron Email: tannerdoironsaba@gmail.com Cell Phone: 902-439-3624
Championnat 15U (Bantam) masculin Baseball Canada	Ken Babcock Email: k.babcock@rogers.com
Championnat 18U (Midget) Baseball Canada	Michael Marousek Email: michael.marousek@RRCWB.ca
Championnat 21U (Junior) Baseball Canada	Men : Derek Brooks Email: derekbrosks@rogers.com Women : Roger & Gail Langlais rlanglais@mymts.net 204-268-5249
Championnat Senior Baseball Canada	Men: Dave Cockle Email: dcockle@oakbay.ca Women: Chantal Chartrand Email: cchartrand@baseballquebec.qc.ca
Championnat 16U (Bantam) féminin Baseball Canada	Holly LaPierre Email: Holly.Lapierre@bellaliant.ca

Annexe B:

Exemple d'organisation d'un comité organisateur

Contact à Baseball Canada : Kelsey McIntosh, Coordonateur des programmes
(kmcintosh@baseball.ca)



Annexe C:

Code de conduite de Baseball Canada

Contact à Baseball Canada : Kelsey McIntosh, Coordonateur des programmes
Introduction

Baseball Canada s'engage à mettre en œuvre sa mission de façon professionnelle et éthique tout en étant guidé par les valeurs d'intégrité, de confiance, de franc jeu, de respect pour les autres et d'esprit sportif. Baseball Canada s'engage à offrir un environnement dans lequel chaque individu est traité avec respect. De plus, Baseball Canada supporte l'égalité dans les opportunités offertes tout en défendant toute pratique discriminatoire. Il est attendu que les participants se comportent de façon cohérente avec les valeurs véhiculées par Baseball Canada.

Le code de conduite de Baseball Canada offre à tous les participants – joueurs, parents, entraîneurs, officiels, spectateurs et administrateurs – des règles simples pouvant aider à l'organisation d'un environnement positif et sécuritaire pour l'ensemble des acteurs impliqués dans le sport.

Principes généraux

Les participants de Baseball Canada incluent : tous les joueurs, entraîneurs, officiels, responsables de la formation des entraîneurs, instructeurs d'arbitres, personnel des associations, bénévoles et membres des conseils d'administration, parents, représentants de commanditaires et partisans des équipes, membres du public assistant en tant que spectateurs.

Les participants sont invités et encouragés à :

- **démontrer un esprit sportif positif**, décourageant tous instances de jeu illégales ou actes de violence que ce soit pendant ou après les compétitions séances d'entraînement.
- **démontrer le plus grand niveau de respect**, protéger les droits, la dignité et la valeur de tout individu et ce, peu importe son genre, niveaux d'habiletés, orientation sexuelle, âge, race, origine ethnique, couleur ou religion;
 - les participants doivent s'abstenir de tout comportement impliquant toute forme de harcèlement. Celui-ci se définit comme toute conduite non-appropriée d'un individu lors d'un événement ou lors d'une activité d'affaire sanctionné par Baseball Canada et où cet individu savait ou devrait avoir su qu'un tel comportement pourrait offenser ou causer du tort. Cela comprend tout geste, commentaire ou exposition objective qui mène à dégrader, rabaisser ou causer une humiliation personnelle en plus de tout geste d'intimidation ou de menace.
 - les participants doivent s'abstenir de tout comportement impliquant toute forme de harcèlement sexuel. Celui-ci se définit par tout geste

GUIDE DU PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA (Équipes)

incluant les commentaires ou avances non-sollicités, demandes de faveurs sexuelles ou inconduites de nature sexuelle.

- les participants ne doivent pas avoir de relations sexuelles ou d'intimité sexuelle de toute nature que ce soit avec un autre participant à lequel/laquelle il/elle a accès si le participant n'a pas atteint l'âge de 18 ans. Si le participant est âgé de 18 ans ou plus et qu'il existe un déséquilibre significatif dans la relation d'autorité entre les participants, pouvant raisonnablement mettre en péril une prise de décision efficace considérant la nature de la relation sexuelle ou de l'intimité sexuelle, une divulgation écrite est requise afin de permettre l'évaluation de la situation et des actions appropriées.
- **utiliser les réseaux sociaux de façon responsable**, et comprendre que la cyber intimidation, incluant les commentaires négatifs et rabaissant, les affichages sur les statuts, messages ou courriels personnels, sont reconnus comme des formes sérieuses de harcèlement.
- **être un exemple positif**, et condamner l'utilisation de drogues récréatives et de performance et toute pratique de dopage; leur utilisation met en danger la santé des joueurs et est contraire au concept de compétition juste et équitable.
- **démontrer une intégrité dans tous les aspects impliquant le sport** en se comportant avec honnêteté et transparence.
- **résoudre toute situation de conflit d'intérêt potentiel** :
 - une situation de conflit d'intérêt en est une lorsqu'un intérêt personnel ou financier d'un participant peut entrer en conflit, ou peut donner raisonnablement la perception de conflit, avec les meilleurs intérêts de Baseball Canada.
 - Afin d'éviter les conflits d'intérêts, les participants :
 - Ne devraient pas avoir d'intérêts directs ou indirects de toute nature que ce soit pouvant être en conflits avec l'exercice de ses fonctions;
 - Ne doit pas accepter ou solliciter tout cadeau, faveur ou service pouvant influencer le participant dans l'exercice de ses fonctions;
 - Ne doit pas divulguer d'informations confidentielles acquises dans l'exercice de ses fonctions contre un gain ou bénéfice personnel;
 - Ne doit pas effectuer de transactions d'affaires dans l'exercice de ses fonctions avec toute autre affaire pour laquelle le participant est un officier, agent ou membre et pour lequel celui-ci possède des intérêts substantiels;
 - Doit divulguer tout conflit d'intérêt potentiel aussitôt que possible une fois qu'il y a réalisation qu'un conflit peut être survenu. Si un conseil d'administration accepte un tel conflit et, tel que requis, accorde un allègement approprié, les informations seront conservées pour la durée appropriée.
 - **respecter et protéger l'information confidentielle acquise** dans l'exercice de ses fonctions en la protégeant lors de son utilisation, en la

GUIDE DU PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA (Équipes)

conservant de façon appropriée et en discutant seulement des informations avec ceux ayant la légitimité nécessaire avec Baseball Canada pour en connaître les détails.

Le code de conduite de Baseball Canada gouverne tout cas disciplinaire mais peut entrer en conflit ou aller au-delà du code de conduite de toute association provinciale/territoriale de baseball.

CODE DE CONDUITE – JOUEUR

- Toujours respecter la décision de l'arbitre.
- Ne jamais être impliqué dans des actes de jeu malhonnête.
- Honorer autant l'esprit et le contenu des règles de jeu et démontrer les plus grands idéaux d'éthique et d'esprit sportif.
- Ne pas s'engager dans toute conduite irrespectueuse incluant la grossièreté, gestes obscènes, remarques offensantes, échanges verbaux agressifs, sarcasmes ou toutes autres actions rabaissantes envers tout autre joueur, entraîneur, arbitre ou spectateur.
- Prendre soin et respecter les installations et les équipements mis à votre disposition lors des entraînements et compétitions.
- Prenez soin de votre santé; n'utilisez pas de substances illégales ou nuisibles à la santé. Plus spécifiquement, Baseball Canada a adopté le programme canadien anti-dopage.
- Reconnaître que plusieurs officiels et entraîneurs sont bénévoles offrant leur temps afin de fournir des services. Traitez-les avec le plus de respect possible.

CODE DE CONDUITE – ENTRAÎNEUR

- Décourager activement le jeu malhonnête et/ou les comportements de joueur manquant d'esprit sportif.
- Tentez de maximiser la participation et le plaisir de tous les joueurs et ce, peu importe leurs habiletés.
- Démontrer une préoccupation et prudence envers les joueurs malades ou blessés. Suivez les conseils des médecins et/ou thérapeutes sportifs à la lettre au moment de déterminer quand un joueur blessé peut retourner à l'entraînement ou à la compétition.
- Maintenir des relations appropriées et professionnelles avec les joueurs en tout temps.
- Être à jour dans ses connaissances du sport et être à l'affût des méthodes d'entraînement courantes.
- Toujours considérer la santé, la sécurité et le bien-être des joueurs.
- En tant qu'entraîneur, conduisez-vous en tout temps d'une manière démontrant un leadership, un respect pour le sport du baseball et pour ceux impliqué dans le sport – les joueurs, officiels, partisans, parents, arbitres et membres des médias.

CODE DE CONDUITE – ARBITRE/OFFICIEL

- Soyez impartial. De plus, soyez constant, objectif et courtois.
- Placez la sécurité et le bien-être des joueurs avant toute autre chose; soyez alerte afin de minimiser la compétition dangereuse, juste ou non.
- Acceptez la responsabilité pour l'ensemble des actions prises.
- Évitez toute forme de contact verbal inapproprié avec les entraîneurs, officiels de l'équipe, parents et spectateurs lors de la compétition.
- Condamnez toute instance de manquement à l'esprit sportif, compétitions malhonnêtes et injustes.

**CODE DE CONDUITE – EMPLOYÉS D'ASSOCIATION/
ADMINISTRATEURS/MEMBRES DU CONSEIL D'ADMINISTRATION**

- Conduisez-vous ouvertement, de façon professionnelle et collaborative, de bonne foi et dans les meilleurs intérêts de Baseball Canada.
- Comportez-vous dans le décorum approprié aux circonstances et à la position tenue.
- Faites preuve de diligence dans les responsabilités fiduciaires envers les membres de Baseball Canada.
- Faites la promotion d'échanges ouverts d'idées et de perspectives. Respectez la gouvernance, les politiques et les décisions rendues légalement par Baseball Canada.
- Tentez d'être un modèle envers les principes généraux mentionnés dans ce code de conduite démontrant du même coup, un leadership exemplaire envers le sport.

Note:

Ce code de conduite comprend les concepts, le format et les éléments provenant de plusieurs codes de conduite d'associations sportives. Nous en apprécions la collaboration.

Annexe D:

Politique de discipline de Baseball Canada

Contact à Baseball Canada : Kelsey McIntosh, Coordonateur des programmes

Définitions

Les termes suivants sont définis de cette façon dans cette politique :

- a) “Plaignant” – Le parti alléguant une infraction
- b) “Répondant” – Le parti pour lequel l’allégation est ciblé
- c) “Parties” – Le plaignant, le répondant et tous les autres individus affectés par la plainte
- d) “Jours” – Les jours qui ne tiennent pas compte des fins de semaine et jours fériés
- e) “Individus” – Toutes les catégories de membres définis par les règlements généraux de Baseball Canada de même que tous les individus à l’emploi ou engagés dans les activités de Baseball Canada incluant, mais sans se limiter aux joueurs, entraîneurs, commissaires, arbitres, officiels, bénévoles, gérants, administrateurs, membres de comités, directeurs et officiers de Baseball Canada.
- f) “Plaintes” – Les plaintes se définissent comme des incidents ou au défaut de se conformer au code de conduite ayant le potentiel de créer du tort aux autres, à Baseball Canada ou au sport du baseball.
- g) “Panel” – Sera assigné par le directeur exécutif

Objectif

Baseball Canada s’engage à fournir un environnement dans lequel tous les individus impliqués avec Baseball Canada seront traités avec respect. Tout comportement contraire au code de conduite de Baseball Canada peut être sujet à une sanction disciplinaire en lien avec ce document. Par cette politique de discipline, Baseball Canada fournit aux individus un processus utile, efficace et juste qui régit les brèches au code de conduite.

Portée et application de cette politique

Cette politique s’applique à tous les individus.

Cette politique s’appliquera aux cas de discipline pouvant survenir lors des affaires, activités et événements incluant, sans se limiter, aux camps d’essai des équipes nationales, tournois, camps d’entraînement et tout voyage associé avec les activités et réunions de Baseball Canada.

GUIDE DU PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA (Équipes)

Cette politique n'empêche pas la discipline d'être appliquée pendant une compétition ou un événement, selon les procédures spécifiques en place pour l'événement en question. Des sanctions supplémentaires peuvent s'appliquer selon cette politique.

Cette politique n'empêche pas une personne en autorité de prendre des actions immédiates, informelles ou correctives en réponse à un comportement constituant une infraction. La personne en autorité peut être, sans se limiter à, un membre du personnel, officiels, entraîneurs, organisateurs ou responsables des décisions à Baseball Canada. Des sanctions supplémentaires peuvent s'appliquer selon les procédures mentionnées dans cette politique.

Toute brèche au code de conduite ou toute plainte survenant lors d'un événement spécifique sera traitée avec les procédures spécifiques à cet événement, si applicables. Dans une telle situation, les sanctions seront pour la durée de l'événement seulement. Des sanctions supplémentaires peuvent être appliquées mais seulement suite à une vérification de la situation en accord avec les procédures mentionnées dans cette politique.

Les brèches au code de conduite et les plaintes survenant des affaires, activités ou événements organisés par les entités autres que Baseball Canada seront traitées selon les politiques de ces autres entités à moins d'être demandés et acceptés par Baseball Canada selon sa propre discrétion.

Composition du panel

Le panel doit être composé de pas moins d'un membre et de pas plus de trois membres tel que déterminé par le directeur exécutif.

Avis de plainte

Tout individu désirant porter plainte aura quatorze (14) jours, à partir de la date du dit incident, pour soumettre, par écrit, les informations suivantes au directeur exécutif au bureau de Baseball Canada:

- a) avis de plainte/incident
- b) informations de contact pour le plaignant
- c) si possible, le nom du répondant et tout autre parti affecté
- d) date du lieu de l'incident
- e) sommaire détaillé de l'incident
- f) toutes évidences pouvant supporter le plaignant

Tout individu désirant initier un avis de plainte au-delà de la période des quatorze (14) doit fournir une demande écrite expliquant les raisons pour une demande tardive. Une plainte au-delà des quatorze (14) jours peut être acceptée à la discrétion du panel.

Une plainte anonyme ou une plainte reçue peut être acceptée à la discrétion du panel.

Le panel informera les individus cités, dans les sept (7) jours suite à la réception de l'avis d'infraction, qu'une vérification d'un incident allégué pourra être conduite.

Le répondant cité aura alors sept (7) jours suite à la réception de la plainte pour fournir au panel, par écrit, toutes informations additionnelles devant être considérées.

Filtrage d'avis de plainte

Le panel aura le droit de déterminer si une plainte sera acceptée.

Procédures pour l'audition de discipline

Une fois la plainte acceptée par le panel, celui-ci décidera du format par lequel la vérification sera entendue de même que la date où l'appel sera entendu. Cette décision est à la discrétion unique du panel et ne peut pas être portée en appel.

Le panel peut choisir d'inviter toute personne à participer à l'audition.

Dans l'exécution de ses fonctions, le panel peut obtenir des conseils indépendants.

Le panel doit rendre sa décision et rendre compte de sanctions, si applicables, par écrit et incluant les raisons, une fois la conclusion de l'audition.

La décision écrite du panel, avec les raisons, sera distribuée tel que déterminée par le panel. Dans des circonstances extraordinaires, le panel peut émettre une décision verbale ou sommaire tout de suite après la conclusion de l'audition avec une décision complète par écrit qui suivra.

Délais

Si les circonstances de la plainte sont telles que les délais mentionnés dans cette politique ne peuvent pas être rencontrés et ne permettent pas une résolution dans un délai raisonnable, le panel peut suggérer une révision de ces délais.

Sanctions

Les sanctions pour les brèches au code de conduite qui peuvent être appliquées simplement ou en combinaison et peuvent inclure ce qui suit mais ne se limite pas à :

- a) réprimande verbale ou écrite de Baseball Canada
- b) excuses verbales ou écrites d'un parti à un autre

GUIDE DU PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA (Équipes)

- c) service ou autre contribution bénévole à Baseball Canada
- d) retrait de certains privilèges pour une période de temps définie
- e) suspension d'une compétition, activité ou événement en cours
- f) suspension de toutes les activités de Baseball Canada pour une période de temps
- g) amendes
- h) méritas retenus
- i) paiements de coûts (ex. coûts reliés à un événement comme un vol, chambre; dommage à la propriété)
- j) suspension de tout financement de Baseball Canada ou d'autres sources
- k) discipline spécifique à l'activité, si applicable
- l) toute autre sanction considérée appropriée au niveau d'infraction

À moins que le panel ne le décide autrement, toute sanction disciplinaire prendra effet immédiatement. À défaut de respecter la sanction, une suspension immédiate entrera en vigueur jusqu'au respect de la sanction.

Suspension en attente d'audition

Le directeur exécutif peut déterminer qu'un incident allégué est de nature assez sérieuse pour suspendre un individu en attente d'audition et de décision.

Convictions criminelles

La conviction d'un individu pour toute infraction au code criminel suivante aura comme résultat la suspension immédiate de Baseball Canada et/ou le retrait des compétitions, programmes, activités et événements de Baseball Canada selon la seule discrétion de Baseball Canada:

- a) toute infraction reliée à la pornographie juvénile
- b) toute infraction sexuelle
- c) toute infraction de violence physique ou psychologique
- d) toute infraction ou assaut
- e) toute infraction impliquant le trafic de drogues illégales

Confidentialité

La procédure disciplinaire est confidentielle. Une fois débutée et jusqu'au moment de la prise de décision, aucune personne impliquée dans le processus peut divulguer l'information confidentielle reliée au processus en cours à toute autre personne non impliquée dans les procédures.

Divulgation

Les résultats disciplinaires seront publiés sur le site web de Baseball Canada à moins d'avis contraire émis par le panel.

Appel

Toute décision disciplinaire rendue par Baseball Canada sera sujette à la politique d'appel de Baseball Canada.

Annexe E:

Règlements

Contact à Baseball Canada : Kelsey McIntosh, Coordonateur des programmes

RÈGLEMENTS POUR LES CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA

Note: L'utilisation du masculin devrait aussi signifier le féminin lorsque nécessaire et le singulier peut signifier le pluriel lorsque nécessaire.

LES RÈGLEMENTS SUIVANTS DÉCRIVENT BRIÈVEMENT LES PROCÉDURES D'OPÉRATION QUI DOIVENT ÊTRE CONFORMES AVEC L'ORGANISATION DE TOUT CHAMPIONNAT DE BASEBALL CANADA.

Tout membre peut soumettre une proposition pour un changement de règlements de jeux ou de championnats de Baseball Canada jusqu'à 45 jours avant la réunion du conseil d'octobre/novembre. Une telle proposition doit être soumise au directeur général de Baseball Canada. Le directeur général doit, au moins 15 jours avant la date prévue de la réunion d'octobre/novembre, publier et communiquer tous les amendements proposés aux membres du conseil. Tout nouveau règlement entrera en vigueur l'année suivant son adoption. À tout moment, les membres actifs présents à l'assemblée peuvent ne pas tenir compte de l'avis ci-haut par un vote unanime. Lorsqu'il y a des changements dans les règles officielles du baseball, ils ne prendront pas effet jusqu'ils aient été approuvés par les membres du conseil.

PARTIE I – LES ÉQUIPES

1.1 Garanties:

1.1.1 Responsabilité financière:

Chaque association provinciale de baseball doit faire en sorte que le bureau de Baseball Canada à Ottawa ait la lettre de responsabilité financière couvrant toutes les équipes prenant part aux championnats. Cette lettre restera en force d'une année à l'autre à moins d'un avis écrit. La lettre de responsabilité financière rend l'association provinciale responsable financièrement pour tout dommage ou autre coût causé par l'équipe de la province en question.

1.1.2 Présence:

Chaque année, le ou avant le 30 novembre, chaque association provinciale doit aviser Baseball Canada par écrit de son intention de participer ou non aux différents championnats de Baseball Canada l'année suivante. À défaut d'aviser Baseball Canada, les décisions par défaut suivantes seront prises par Baseball Canada. Les provinces ont maintenant l'option de participer à tous les championnats, mais doivent participer obligatoirement à ceux mentionnés ci-bas:

- Dans le cas de la Colombie-Britannique, Ontario et Québec :
- Ils participeront à tous les championnats à l'exception du 21U Homme (Junior) et Senior, car ils doivent respecter ces exigences, et
- dans le cas du Nouveau-Brunswick, Terre-Neuve, Nouvelle-Écosse et l'Île-du-Prince-Édouard :
- Ils participeront aux championnats 13U (Pee Wee) Atlantique, 15U (Bantam) masculin et Coupe Baseball Canada; et

GUIDE DU PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA (Équipes)

- Baseball Atlantique sera avisée qu'ils doivent envoyer une équipe aux championnats 18U (Midget) et 21U (Junior).
- Dans le cas de l'Alberta, Manitoba et Saskatchewan :
- Ils participeront aux championnats 13U (Pee Wee) Western, 15U (Bantam) masculin et Coupe Baseball Canada; et
- L'Association Western Canada Baseball sera avisée qu'ils devront envoyer une équipe aux championnats 18U (Midget) et 21U (Junior).

Toute Province/Région se qualifiant/confirmant, mais ne se présentant pas à un championnat de Baseball Canada recevra une amende.

- Après le 31 mars : 1000\$,
- Après le 15 juin : 2000\$
- À deux semaines de l'événement : 4000\$ (Coupe Baseball Canada 5000\$)

Le championnat Senior masculin de Baseball Canada sera tenu annuellement avec une participation provinciale sur une base volontaire.

Une équipe qui désire se retirer du service d'hébergement d'un championnat doit en faire la demande par écrit à Baseball Canada le ou avant le 15 mars.

1.1.3 Éligibilité d'une équipe:

L'alignement, envoyé par courriel par le président provincial ou par le bureau provincial sera le seul document requis comme preuve d'éligibilité pour représenter la province à un championnat de Baseball Canada.

1.2 Règlements d'éligibilité:

1.2.1 Athlètes:

(e) Seuls les athlètes amateurs ont accès aux championnats sanctionnés de Baseball Canada.

I. Un joueur de baseball amateur est défini par son implication ne constituant pas sa source première de revenus.

(ii) Un ex-athlète professionnel qui retrouve son statut amateur* peut participer à un championnat de Baseball Canada.

**NOTE: C'est la responsabilité de Baseball de Baseball Canada de réintégrer un athlète comme amateur. Tout professionnel voulant retrouver son statut amateur doit remplir le formulaire à cet effet fourni par Baseball Canada. Le formulaire doit ensuite être soumis en conformité avec la date limite provinciale d'enregistrement à l'association provinciale concernée et ensuite à Baseball Canada qui prendra la décision finale. Pour être éligible à la réinstallation, un individu doit avoir été libéré par ou avoir pris sa retraite d'une équipe professionnelle et être sans contrat professionnel pour une période d'au moins 30 jours. La copie de libération ou lettre de résignation doit être fournie acceptablement à Baseball Canada. La décision de Baseball Canada est finale et ne peut être portée en appel.*

(f) Un athlète participant à un championnat de Baseball Canada doit être citoyen canadien ou être un résident à temps complet au Canada au 15 septembre de l'année précédente. Un joueur ne peut pas être inscrit dans deux provinces en même temps. Tout joueur qui déménage vers une autre province après le 1^{er} juin de la saison en cours doit obtenir une libération

GUIDE DU PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA (Équipes)

de sa province originale avant de devenir éligible pour sa nouvelle province.

Si un étudiant déclare son intention de jouer selon la règle 1.2.1 c) 2) avant le 1^{er} juin, une demande de libération ne doit pas être refusée.

(g) Un athlète doit être enregistré comme joueur de l'association provinciale que son équipe représente.

Les exceptions à la section 1.2.1 c) sont :

1) Un joueur Senior ou 21U homme doit être membre de l'association provinciale qu'il représente, et un résident de cette province au 1^{er} juillet. La seule exception à l'obligation de résider dans la province est si : une province n'envoie pas d'équipe au championnat Senior, ou 21U homme respectivement, les joueurs de cette province doivent avoir évolué au sein d'une ligue inter-provinciale dans la province qui souhaite être représentée par ce joueur au championnat Senior, ou 21U homme respectivement.

2) Un étudiant allant à l'école dans une province autre que celle de sa résidence permanente peut représenter sa province natale ou la province de sa résidence temporaire. L'individu impliqué doit choisir sa province au plus tard le 1^{er} juin de l'année en cours. Cela est sujet à l'approbation de l'association provinciale impliquée et de Baseball Canada. Une fois qu'une telle déclaration a été faite par un individu et accepté par l'association provinciale impliquée et par Baseball Canada, cet individu ne sera pas éligible à jouer pour aucune équipe lors des finales provinciales de la province pour laquelle il s'est désisté.

3) Une athlète féminine peut participer à un championnat féminin avec une autre province que celle de sa résidence avec permission des deux provinces et de Baseball Canada.

4) Si Terre-Neuve, Nouvelle-Écosse, Nouveau-Brunswick, Ile du Prince-Édouard, Alberta, Saskatchewan ou Manitoba ne participent pas au championnat Canadien 13U, un athlète de ces provinces peut participer avec une des autres provinces. La permission de jouer est requise des deux provinces et de Baseball Canada.

(h) Critères spécifiques:

Senior masculin: Catégorie ouverte.

Senior féminin : Catégorie ouverte.

21U (Junior) Homme: 21 ans et moins et n'atteint pas l'âge de 22 ans pendant l'année de calendrier en cours.

21U (Junior) Femme: 21 ans et moins et n'atteint pas l'âge de 22 ans pendant l'année de calendrier en cours.

18U (Midjet) Garçons: 18 ans et moins et n'atteint pas l'âge de 19 ans pendant l'année de calendrier en cours. (Pour les championnats, les 3 dernières équipes de la section B ont l'opportunité d'utiliser 2 joueurs surclassés. Si la province hôte est dans les 3 dernières équipes, l'hôte pourra aussi utiliser 2 joueurs surclassés. Un joueur surclassé est au maximum 1 an plus vieux).

Coupe Baseball Canada et Jeux du Canada: 17 ans et moins et n'atteint pas l'âge de 18 ans pendant l'année de calendrier en cours. (Pour les championnats, les provinces Terre-Neuve, Nouvelle-Écosse, Nouveau-Brunswick, Ile du Prince-

GUIDE DU PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA (Équipes)

Édouard, Alberta, Saskatchewan et Manitoba pourront utiliser 2 joueurs qui n'auront pas atteint 19 ans pendant l'année de calendrier en cours).

15U (Bantam) Garçons: 15 ans et moins et n'atteint pas l'âge de 16 ans pendant l'année de calendrier en cours. (Pour les championnats, les 3 dernières équipes de la section B ont l'opportunité d'utiliser 2 joueurs surclassés. Si la province hôte est dans les 3 dernières équipes, l'hôte pourra aussi utiliser 2 joueurs surclassés. Un joueur surclassé est au maximum 1 an plus vieux).

16U (Bantam) Filles: 16 ans et moins et n'atteint pas l'âge de 17 ans pendant l'année de calendrier en cours. (Pour les championnats, les provinces Terre-Neuve, Nouvelle-Écosse, Nouveau-Brunswick, Île du Prince-Édouard, Alberta, Saskatchewan, Manitoba, Ontario², Québec² et Colombie-Britannique² pourront utiliser 3 joueuses qui n'auront pas atteint 18 ans pendant l'année de calendrier en cours).

13U (Pee Wee) Garçons et Filles: 13 ans et moins et n'atteint pas l'âge de 14 ans pendant l'année de calendrier en cours.

Note : Une joueuse de sexe féminin peut participer à un événement de sexe masculin pourvu qu'elle ne soit pas plus âgée d'une année de calendrier que les âges cités ci-haut.

1.2.2 Entraîneurs:

(a) Seuls les entraîneurs rencontrant les exigences suivantes sont éligibles pour les championnats nationaux

Division / Catégories	Exigences
13U (Pee-Wee) National / Régional	Un (1) entraîneur est Certifié Régional Autres entraîneurs sont Formé Régional
15U Garçons et 16U Filles (Bantam)	Un (1) entraîneur est Certifié Provincial Autres entraîneurs sont Formé Provincial
18U (Midget)	Un (1) entraîneur est Certifié Provincial Autres entraîneurs sont Formé Provincial
21U (Junior)	Un (1) entraîneur est Certifié Provincial Autres entraîneurs sont Formé Provincial
Senior Homme	Tous les entraîneurs ont le module Initiation En ligne

GUIDE DU PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA (Équipes)

Coupe Baseball Canada (Si 4 entraîneurs font partie du personnel)	Au moins un (1) entraîneur Certifié Compétition-Développement Deux (2) entraîneurs Formé Compétition-Développement Un (1) entraîneur Certifié Provincial (entraîneur en développement *)
Coupe Baseball Canada (Si 3 entraîneurs font partie du personnel)	Au moins un (1) entraîneur Certifié Compétition-Développement Un (1) entraîneur Formé Compétition-Développement Un (1) entraîneur Certifié Provincial (entraîneur en développement *)
Jeux du Canada	Un (1) entraîneur Certifié Compétition-Développement Deux (2) entraîneurs Formé Compétition-Développement

(*) Une province peut identifier un entraîneur comme « entraîneur en développement ». Ces entraîneurs peuvent obtenir ce statut pour une année seulement. Celui-ci doit être Certifié comme entraîneur Provincial. Si cet entraîneur désire retourner pour une 2^e année à la Coupe Baseball Canada, il devra rencontrer les exigences du niveau compétition-développement.

- (b) Les noms des entraîneurs avec le numéro de certification du PNCE (# cc) doivent être inclus dans l'alignement envoyé par courriel. Tous les entraîneurs doivent pouvoir prouver leur certification durant le championnat.
- (c) Le chef de mission est obligatoire et doit être assigné par la Fédération provinciale. Un chef doit être assigné par la province et ne doit pas être un entraîneur ou un gérant. Tout chef doit être assigné aux tâches administratives et servira de lien avec le représentant de Baseball Canada. Le chef de mission doit inspecter toutes les chambres au moment de l'arrivée et informer le responsable de tout dommage existant. Au moment du départ, le chef de mission doit également inspecter les chambres en compagnie du responsable afin de confirmer le statut des chambres.
- (d) Un entraîneur de 14 ans, mais n'ayant pas atteint 16 ans, pourra seulement être entraîneur à la catégorie 13U (Pee-Wee) au championnat national.

1.2.3 Alignements:

- (h) Les alignements finaux des équipes doivent être approuvés par la fédération provinciale et envoyés au bureau de Baseball Canada neuf (9) jours avant la première partie prévue au calendrier du championnat.

Les championnats 13U Atlantique et 13U Western ont un délai de 3 jours avant la première partie prévue au calendrier du championnat.

- (i) À défaut de se soumettre au paragraphe (a), l'association provinciale est sujette à une amende de \$500 payable à Baseball Canada.
- (j) L'alignement doit inclure les numéros de certification de tous les entraîneurs participants. (#cc).

GUIDE DU PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA (Équipes)

- (k) Les associations provinciales doivent soumettre une liste de joueurs suspendus à Baseball Canada avant le 1^{er} avril. Une liste à jour doit être soumise avant le 1^{er} août.
- (l) Les membres de l'équipe qui ne possèdent pas la certification requise seront rayés de l'alignement de la province. Lorsqu'on ajoute un membre après le délai prévu à l'article 1.2.3(a), il en résultera une amende de 50\$ par membre jusqu'à un maximum de 100\$ par équipe.
- (m) Les changements aux numéros de chandails suivant la réunion pré-championnat peuvent, à la discrétion du représentant de Baseball Canada, résulter à une amende de 50\$ à la Fédération provinciale, payable à Baseball Canada.
- (n) Un entraîneur ne peut apparaître que sur un (1) seul alignement par événement. Ceci s'applique strictement aux entraîneurs, et non pas aux chefs de mission ou soigneurs.

1.2.4 Modifications de dernière minute à l'alignement :

Aucune modification à l'alignement envoyé par l'association provinciale selon 1.2.3 ne sera approuvée à la réunion pré-championnat à l'exception des cas suivants :

- (a) Un joueur est blessé et ne peut participer au championnat, tel que stipulé par un certificat de médecin.
- (b) Un joueur est changé suivant un avis envoyé par l'association provinciale ou par son président au représentant de Baseball Canada avant la première partie.
- (c) Après vérification de certification par Baseball Canada, un entraîneur peut être sur le terrain si l'association inclut une confirmation écrite.

1.2.5 Joueur inéligible sur l'alignement :

- (a) Lorsqu'un joueur inéligible est découvert sur l'alignement, il en résultera une amende de 500\$, toutes les parties jouées avec ce joueur seront forfaits, et le joueur inéligible doit être immédiatement retiré de l'alignement.
- (b) Lorsqu'un joueur inéligible est découvert dans les 30 jours de la fin du championnat, il en résultera une amende de 1000\$, et pourra être sujet à d'autres sanctions.

1.3 Publicité:

Information publicitaire: Avec les alignements, les équipes doivent fournir aux comités organisateurs, le plus d'informations possible sur l'équipe (promotion pré-championnat, programmes, etc.) Cela peut aussi prendre la forme de photos, numéros d'uniformes, statistiques.

1.4 Discipline des équipes:

1.4.4 Discipline des équipes:

La discipline des équipes est la responsabilité des équipes et leurs entraîneurs et gérants qui doivent être responsables du maintien de la discipline et de la bonne conduite des individus. Tout manque de discipline, que ce soit sur le terrain ou hors du terrain, doit être adressé au comité organisateur et au représentant de Baseball Canada.

1.4.5 Code vestimentaire:

GUIDE DU PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA (Équipes)

Les équipes sont vêtues d'uniformes semblables d'un standard acceptable. Tous les uniformes incluant ceux des entraîneurs et gérants doivent être semblables et numérotés. Les entraîneurs sur les buts doivent porter l'uniforme de l'équipe. Si un coupe-vent ou manteau d'équipe est porté, il doit inclure le logo officiel de l'équipe et être en conformité avec les couleurs de l'uniforme d'équipe. Si les deux entraîneurs optent pour porter le manteau, ils doivent être uniformes. À tous autres moments, il est permis aux entraîneurs de porter le manteau ou coupe-vent de l'équipe. Aucune duplication de numéro d'uniforme n'est permise à moins de circonstances hors du contrôle (ex. Perte de bagages, uniforme brisé, etc). Les équipes doivent annoncer les couleurs de leurs uniformes locales et visiteurs lors de la réunion pré-championnat. S'ils ont seulement un uniforme, ils doivent le mentionner à ce moment.

1.4.6 Personnel sur la surface de jeu:

Seul le personnel autorisé pourra occuper une place sur le banc des joueurs. Dix-huit (18) joueurs ou vingt (20) joueurs à la Coupe Baseball Canada **et au 21U (Junior homme)** ou vingt et un (21) joueurs dans le cas du Senior, trois (ou quatre) entraîneurs, un soigneur et un préposé au bâton en uniforme sont du personnel autorisé. Un chef de mission sera considéré comme un entraîneur s'il prend place dans l'abri des joueurs et devra remplir des exigences de certification des entraîneurs.

1.4.4 Ce processus disciplinaire sera utilisé par le représentant de Baseball Canada afin d'enquêter sur les expulsions et/ou événements hors terrain et pour déterminer si d'autres mesures disciplinaires sont requises.

Le représentant de Baseball Canada peut reviser :

- a) Toutes expulsions aux entraîneurs et joueurs.
- b) Tout incident sur le terrain qui n'a pas résulté d'une expulsion, basé sur une observation personnelle ou le rapport de témoins.
- c) Tout incident hors terrain.
- d) Toute inconduite d'un spectateur.

En concertation avec le Comité Organisateur, le représentant de Baseball Canada peut expulser un spectateur du site de championnat et déterminer si ce spectateur peut revenir pour de futures parties.

La révision de toutes expulsions ou incidents doit inclure une audition du membre expulsé sous la responsabilité du représentant de Baseball Canada. Si le membre expulsé est mineur, un entraîneur et/ou un parent doivent être présents pour l'audition. Le représentant de baseball Canada doit informer l'entraîneur-chef de l'équipe impliqué ainsi que l'heure et l'endroit de l'audition, qui doit se faire avant la prochaine partie cédulée de l'équipe.

L'audition débute avec le membre expulsé qui aura l'opportunité de lire le rapport d'expulsion de l'arbitre ou, dans le cas d'un incident n'impliquant pas une expulsion, se faire relater les faits reprochés. Toutes les parties auront ensuite l'opportunité de commenter sur le rapport d'expulsion ou les accusations et fournir leur point de vue sur l'incident au représentant de Baseball Canada. Le représentant de Baseball Canada peut demander le rapport de témoins, s'il le désire. Le représentant de Baseball Canada

GUIDE DU PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA (Équipes)

informera ensuite le membre expulsé de la décision qui sera finale et qui ne pourra faire l'objet d'un appel.

Tout incident qui requiert d'autres actions disciplinaires après la conclusion du championnat sera soumis à la province impliquée aux fins de revision.

Dans le cas d'une expulsion de routine, le représentant de Baseball Canada peut annuler le processus disciplinaire. Un joueur ou entraîneur qui refuse d'assister à une audition cédulée pourra être sous le coup d'une suspension indéfinie jusqu'à ce que l'audition soit complétée.

Les infractions suivantes amèneront une suspension automatique déterminée par le représentant de Baseball Canada :

- Bousculer, pousser ou entrer en contact avec un arbitre
- Tentative de blessure; trois (3) parties
- Atteindre intentionnellement un frappeur; une (1) partie
- Une expulsion qui survient après la partie; une (1) partie
- Une seconde expulsion durant le championnat; une (1) partie
- Une troisième expulsion durant le championnat; trois (3) parties

1.4.5 Tabac:

L'utilisation des produits du tabac incluant le tabac à chiquer par les participants sur le terrain (joueurs, entraîneurs, gérants, arbitres, etc.) est interdite à toutes les compétitions sanctionnées par Baseball Canada. Toute offense à ce règlement amène l'expulsion de la partie.

1.4.6 Amendes aux équipes

(Les provinces seront facturées \$100 pour ceci) inclus ce qui suit :

- Incapacité de soumettre l'alignement partant en temps.
- Incapacité d'assister à la réunion pré-championnat.
- Incapacité d'assister au banquet d'ouverture
- Incapacité de participer aux cérémonies d'ouverture/fermeture
- Incapacité de respecter les règlements concernant l'accès à l'abri des joueurs et personnel.
- Incapacité d'informer le comité organisateur de tout changement à l'itinéraire de voyage.

(Les provinces seront facturées \$200 pour ceci) inclus ce qui suit :

- Toute inconduite individuelle.

(Les provinces seront facturées \$500 pour ceci) inclus ce qui suit :

- Toute inconduite d'équipe.

Pour ce type d'infractions, avant qu'une amende ne soit imposée aux provinces, le représentant de Baseball Canada peut donner un avertissement dans le but de permettre à l'équipe de régler la situation.

Livraison des avis

Le représentant de Baseball Canada livrera les amendes et/ou la communication du jugement personnellement aux parties impliquées. Le destinataire devra accuser réception en indiquant son nom de même que la date et l'heure de la livraison. Une copie de l'amende sera aussi envoyée à la fédération provinciale suivant le championnat.

GUIDE DU PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA (Équipes)

Appels

Les appels peuvent être présentés au plus tard sept (7) jours après la conclusion du championnat. Tous les appels doivent être envoyés au bureau de Baseball Canada. C'est la responsabilité de l'appelant de fournir le matériel nécessaire à son appel. Une fois l'appel reçu, Baseball Canada aura alors quatorze (14) jours pour donner une décision.

NOTES: La fédération provinciale de baseball est entièrement responsable de tous les dommages causés par tout membre de sa délégation aux installations où ils sont logés, aux stades de baseball, aux unités de transport ou de tout autre endroit.

1.5 Pouvoir de décision:

- (a) Le conseil d'administration de Baseball Canada a le pouvoir de prendre des décisions sur tout point qui n'est pas couvert spécifiquement dans ces Règlements.
- (b) Au cours du championnat, le comité organisateur et le représentant de Baseball Canada ont le pouvoir de prendre des décisions sur tout point qui n'est pas couvert spécifiquement dans ces Règlements. Le représentant de Baseball Canada a le dernier mot sur tous les aspects du championnat.

1.6 Réunion pré-championnat :

1.6.1 À un moment convenable avant la première partie du championnat, la réunion pré-championnat devrait avoir lieu. Le président du comité organisateur, le représentant de Baseball Canada et le superviseur des arbitres doivent assister à la réunion.

1.6.2 Le représentant de Baseball Canada préside la réunion.

1.6.3 Chaque équipe doit envoyer un représentant qui doit avoir l'autorité de parler au nom de l'équipe et de prendre des décisions concernant l'équipe. À la réunion, des annonces seront faites concernant différents aspects du championnat. Une absence à la réunion ne peut être une excuse pour ne pas respecter les règles.

1.6.4 Le comité organisateur peut, pour une raison valable, limiter le nombre de représentants de chaque équipe sachant qu'au moins deux (2) membres ont la permission d'assister.

1.6.5 Les alignements complets doivent être distribués à chaque équipe avant le début du championnat et autant que possible avant la tenue de la réunion pré-championnat. Toute contestation de l'éligibilité d'un joueur doit être adressée à ce moment. Les alignements finaux doivent être approuvés par l'organisme provincial et envoyés selon la règle 1.2.3.

1.6.6 Aucune contestation d'éligibilité ne doit être considérée après la conclusion de la réunion. Cependant, si des informations subséquentes indiquent que des joueurs inéligibles ont été utilisés, le Conseil de Baseball Canada a l'autorité d'investiguer et si nécessaire, de prendre les actions nécessaires pour pénaliser l'association provinciale de l'équipe concernée.

1.6.7 Le règlement de la conduite contraire à l'esprit sportif sera mis en force par le représentant de Baseball Canada et par les arbitres, ce qui conduira à une expulsion – premièrement le gérant et ensuite les joueurs. La conduite contraire à l'esprit sportif se définit par une tentative d'allonger ou de

GUIDE DU PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA (Équipes)

raccourcir volontairement la durée de la partie ou de manipuler le pointage de la partie par n'importe quel moyen se traduisant par des joueurs ne jouant pas pour gagner. Cela inclut les frappeurs ou coureurs qui tentent délibérément de se faire retirer, des lanceurs qui manquent délibérément la zone de prises ou de joueurs défensifs tentant délibérément de faire des erreurs.

1.6.8 Ordre du jour de la réunion pré-championnat:

- (m) Revue des règlements.
- (n) Tous les règlements et procédures reliés au championnat, conditions du terrain, etc.
- (o) Éligibilité des athlètes, entraîneurs (PNCE), etc.
- (p) Calendrier du championnat, détermination des équipes locales et visiteurs.
- (q) Limites de points.
- (r) Procédures de protêt.
- (s) Discipline des équipes et des joueurs.
- (t) Conduite contraire à l'esprit sportif.
- (u) Procédure pour les manches supplémentaires
- (v) Demande aux équipes d'annoncer les changements offensifs et défensifs durant le championnat
- (w) Événements et cérémonies spéciales.
- (x) Cérémonies de fermeture et mentions spéciales.
- (y) Période de questions.

1.7 Calendrier du championnat

1.7.1 Approbation du calendrier:

- (a) Baseball Canada détermine le calendrier pour chaque championnat en consultation avec le comité organisateur. Baseball Canada aura l'approbation finale de tous les calendriers.
- (b) **Baseball Canada se réserve le droit de modifier le calendrier du championnat en tout temps afin d'accommoder les demandes du Comité Organisateur au sujet des terrains et de l'heure. Durant un événement, le représentant de Baseball Canada doit consulter le bureau de Baseball Canada avant qu'une décision finale soit prise à ce sujet, suite à la demande du Comité Organisateur.**
- (c) Tous les championnats de Baseball Canada seront du jeudi (mercredi pour la Coupe Baseball Canada) au dimanche inclusivement et lundi sera la journée de reprise en cas de pluie. Il est attendu que toutes les équipes demeurent disponibles pour jouer lors de la journée de pluie. Le tournoi National 13U Atlantique se termine le dimanche, sans le lundi de pluie. Pour les équipes voyageant en autobus et désireuses de quitter après la compétition, elles doivent attendre la confirmation de la part du représentant de Baseball Canada.

1.7.2 Partie éliminatoire

Toute partie éliminatoire parmi des équipes à égalité pour déterminer quelle équipe avancera à la ronde des médailles sera jouée le samedi ou dimanche. Ceci ne s'applique pas à la Coupe Baseball Canada, 15U (Bantam) Garçon et 18U (Midget).

1.7.3 Début de la partie

GUIDE DU PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA (Équipes)

Une partie ne pourra commencer après 10:00pm pour toutes parties du championnat 15U Garçons/16U Filles (Bantam) et 13U (Pee-Wee) de Baseball Canada à moins qu'elle ne soit nécessaire pour compléter l'événement.

1.7.4 Moins de 7 équipes:

- (a) Les équipes participent dans 1 division jouant dans un tournoi à la ronde qui voit chaque équipe jouer contre chacune des autres équipes.
- (b) Suivant le tournoi à la ronde, les parties suivantes de la ronde des médailles seront jouées:
 - (3) Médaille d'or: 2e place contre la 1ère place; (2) Médaille de bronze: 3e place contre la 4e place
- (c) Une partie pour la 5e place (5e vs 6e) est aussi jouée dans le cas d'un championnat à 6 équipes.

1.7.5 Sept équipes:

- (a) Les équipes participent dans 2 divisions établies par Baseball Canada selon les critères suivants:
 - Les équipes sont placées dans les sections A et B basées sur un système de point calculé à partir des 3 saisons précédentes. 3 équipes dans la section A et 4 équipes dans la section B.
 - Si le championnat est tenu dans une province d'une équipe de la section A, alors la section A est composée des 2 équipes de la province hôte et de la meilleure équipe. La section B est composée des équipes restantes.
 - Si le championnat est tenu dans une province d'une équipe de la section B, alors la section A est composée des 3 meilleures équipes. La section B est composée de 2 équipes de la province hôte et des équipes restantes.
 - Si la province hôte est classée au 3^e rang basé sur les 3 dernières années, l'équipe provinciale est dans la section A alors que l'équipe hôte est dans la section B.
- (b) Les équipes disputeront un tournoi à la ronde par section, chaque équipe disputant la victoire aux équipes de leur section à une reprise dans la section B et à deux reprises dans la section A.
- (c) Suivant la ronde préliminaire, si chaque équipe de la section A obtient une victoire, la ronde éliminatoire sera disputée selon le principe suivant :
 - Quart-de-finale : 3A vs 2B
 - Demi-finale: 1B vs 1A et Gagnant de 3A/2B vs 2A
 - Médaille de bronze: Perdants des demi-finales
 - Médaille d'or: Gagnants des demi-finales

Suivant le tournoi à la ronde, les parties de placement suivantes seront jouées:

- 6^e place : 3B vs 4B
- (d) Suivant la ronde préliminaire, si une équipe de la section A n'obtient aucune victoire, la ronde éliminatoire sera disputée selon le principe suivant :
 - Demi-finale: 1A vs 2B et 2A vs 1B
 - Médaille de bronze: Perdants des demi-finales
 - Médaille d'or: Gagnants des demi-finales

Suivant le tournoi à la ronde, les parties de placement suivantes seront jouées:

- 7^e place : 3B vs 4B

GUIDE DU PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA (Équipes)

5^e place : Gagnant de 3B/4B vs 3A

1.7.6 Huit ou neuf équipes:

(a) **Cette section ne s'applique pas aux tournois National Atlantique 13U, National Western 13U**

(b) Les équipes participent dans 2 divisions établies par Baseball Canada selon les critères suivants:

- La structure suivante doit être suivie (1,4,5,8 dans une section et 2,3,6,7 dans l'autre section) basée sur les résultats de l'année précédente.
- L'équipe hôte et l'équipe de la province hôte ne doivent pas être dans la même section.
- Si les divisions sont de nombre inégal, l'équipe hôte doit être dans la division avec le plus d'équipes.

(c) Les équipes doivent participer à un tournoi à la ronde dans leur division seulement alors que chaque équipe rencontre chaque autre équipe de leur division une fois.

(d) Suivant le tournoi à la ronde, les parties de ¼ de finale suivantes sont jouées :

- QF-1: 3^e Division A vs 2^e Division B
- QF-2: 3^e Division B vs 2^e Division A

Avec les gagnants qui avancent à la ronde des médailles et avec les perdants se dirigeant à la ronde consolation.

(e) Les parties suivantes de la ronde des médailles sont jouées:

- Demi-finale:

Gagnant QF-1 vs 1^{er} division A

Gagnant QF-2 vs 1^{er} division B

- Médaille de bronze:

Perdants des demi-finales

- Médaille d'or:

Gagnants des demi-finales

(f) Les parties de consolation suivantes sont jouées.

- Demi-finale consolation :

Perdant QF-1 vs 4^e division B

Perdant QF-2 vs 4^e division A

- Partie pour la 7^e place :

Perdants demi-finales

- Partie de 5^e place:

Gagnants des demi-finales

(g) Il n'y a pas de parties de placement pour la division Senior homme.

(h) Cette section ne s'applique pas à la Coupe Baseball Canada, 15U (Bantam) Garçon et 18U (Midget).

1.7.7 Dix équipes:

(a) Cette section ne s'applique pas pour la Coupe Baseball Canada, 15U (Bantam) Garçon et 18U (Midget).

(b) Les équipes participent dans 2 divisions définies par Baseball Canada selon les critères suivants:

GUIDE DU PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA (Équipes)

- La structure suivante doit être suivie (1, 4, 5, 8, 9 dans une section et 2, 3, 6, 7, 10 dans l'autre section) basée sur les résultats de l'année précédente.
- L'équipe hôte et l'équipe de la province hôte ne doivent pas être dans la même section.
 - (c) Les équipes participent à un tournoi à la ronde dans leur division alors que chaque équipe rencontre chaque autre équipe à une occasion.
 - Les parties suivantes de la ronde des médailles seront jouées:
- Demi-finale:

2e Division B vs 1er Division A

2e Division A vs 1er Division B

- Médaille de bronze:

Perdants des demi-finales

- Médaille d'or:

Gagnants des demi-finales

- Les parties de placement suivantes sont jouées :
 - Partie pour la 5e place: 3A vs 3B
 - Partie pour la 7e place: 4A vs 4B
 - Partie pour la 9e place: 5A vs 5B
 - Il n'y a pas de parties de placement pour la division 21U Homme ou Senior Homme.

1.7.8 Onze équipes:

(a) Cette section ne s'applique pas pour la Coupe Baseball Canada, 15U (Bantam) Garçon et 18U (Midget).

(b) Les équipes participent dans 2 divisions définies par Baseball Canada selon les critères suivants:

- La structure suivante doit être suivie (1, 4, 5, 8, 9 et 11 dans une section et 2, 3, 6, 7, 10 et 11 dans l'autre section) basée sur les résultats de l'année précédente.
- L'équipe hôte et l'équipe de la province hôte ne doivent pas être dans la même section.
- L'équipe hôte doit être dans la division ayant le plus d'équipes.

(c) Les équipes participent à un tournoi à la ronde dans leur division alors que chaque équipe rencontre chaque autre équipe à une occasion.

(d) Les parties suivantes de la ronde des médailles seront jouées:

- Quart-de-finale

3e Division B vs 2e Division A

3e Division A vs 2e Division B

- Demi-finale:

Gagnant 3B/2A vs 1er Division B

Gagnant 3A/2B vs 1er Division A

- Médaille de bronze:

Perdants des demi-finales

- Médaille d'or:

Gagnants des demi-finales

(e) Les parties de placement suivantes sont jouées :

GUIDE DU PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA (Équipes)

- Partie pour la 5e place: Perdant 3B/2A vs Perdant 3A/2B
- Partie pour la 7e place: 4A vs 4B
- Partie pour la 9e place: 5A vs 5B

(f) Il n'y a pas de parties de placement pour la division 21U Homme ou Senior Homme.

1.7.9 Coupe Baseball Canada:

(a) Cette section s'applique seulement pour la Coupe Baseball Canada.

(b) Les équipes participent dans 2 divisions définies par Baseball Canada selon les critères suivants:

- Les résultats des trois (3) années précédentes servent à déterminer la composition des divisions.
- Les trois (3) premières équipes de la division A et les deux premières équipes de la division B se qualifient pour la ronde des médailles.
- Les deux premières équipes de la division A et la première équipe de la division B avancent directement à la demi-finale.

(c) Les équipes participent à un tournoi à la ronde dans leur division avec chaque équipe rencontrant chaque autre équipe une fois dans la division B et deux fois dans la division A.

(d) Suivant le tournoi à la ronde, les parties de la ronde de médaille seront jouées de cette façon :

- Quart-de-finale : 3A vs 2B
- Demi-finale: 1B vs 1A et Gagnant de 3A/2B vs 2A
- Médaille de bronze: Perdants des demi-finales
- Médaille d'or: Gagnants des demi-finales

(e) Suivant le tournoi à la ronde, les parties de placement suivantes seront jouées:

- 5e place : Perdant 3A/2B vs 4A
- 7e place: 4B vs 3B
- 9e place: 6B vs 5B

Afin de favoriser la compréhension des règles pour la Coupe de Baseball Canada, veuillez trouver un exemple de la façon de constituer les divisions (basé sur les résultats de 2007):

Division A : CB, Ontario, Québec, Saskatchewan

Division B : Alberta, Nouveau Brunswick, N-Écosse, Terre-Neuve, IPE, Manitoba

Si ces équipes finissent dans cet ordre après le tournoi à la ronde, la ronde des médailles se déroulera de la façon suivante:

- Quart-de-finale : Québec vs Nouveau Brunswick
- Demi-finale A : Gagnant de Q-F vs Ontario
- Demi-finale B : Alberta vs CB
- Médaille d'or : Gagnant D-F A vs Gagnant D-F B
- Médaille de bronze : Perdant D-F A vs Perdant D-F B
- Partie 5e place : Perdant Q-F vs Saskatchewan
- Partie 7e place : Terre-Neuve vs Nouvelle-Écosse
- Partie 9e place : Manitoba vs IPE

GUIDE DU PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA (Équipes)

Dans le but de déterminer le placement des équipes dans les divisions pour la saison suivante, on considèrera l'ordre dans lequel les équipes terminent le championnat. Terminer 1^{er} donnera 10 points, 2^e 9 points et ainsi de suite. La moyenne des trois dernières années sera toujours utilisée pour classer les équipes pour la saison suivante.

1.7.10 15U (Bantam) Garçon / 16U (Bantam) Filles et 18U (Midget):

(a) Les équipes participent dans 2 divisions définies par Baseball Canada selon les critères suivants:

- Les résultats des trois (3) années précédentes servent à déterminer la composition des divisions.
- Si le championnat est tenu dans une province d'une équipe de la section A, alors la section A est composée des 2 équipes de la province hôte et des 3 autres meilleures équipes. La section B est composée des équipes restantes.
- Si le championnat est tenu dans une province d'une équipe de la section B, alors la section A est composée des 5 meilleures équipes. La section B est composée de 2 équipes de la province hôte et des équipes restantes.
- Si la province hôte est classée au 5^e rang basé sur les 3 dernières années, l'équipe provinciale est dans la section A alors que l'équipe hôte est dans la section B. **Ne s'applique pas au 16U (Bantam) Filles. Pour ce championnat, une seconde équipe de la province sera dans la section B.**

(b) Les 3 dernières équipes de la section B ont l'opportunité d'utiliser 2 joueurs plus âgés. Si la province hôte est parmi ces 3 dernières équipes, l'équipe hôte a l'opportunité d'utiliser 2 joueurs plus âgés. Un joueur plus âgé est au maximum un an plus vieux que permis.

(c) Les 3 premières équipes de la section A et les 2 premières équipes de la section B se qualifient pour la ronde éliminatoire.

(d) Les 2 premières équipes de la section A et la première équipe de la section B avancent directement à la demi-finale.

(e) Les équipes disputeront un tournoi à la ronde par section, chaque équipe disputant la victoire aux équipes de leur section. Suivant la ronde préliminaire, la ronde éliminatoire sera disputée selon le principe suivant :

- Quart-de-finale : 3A vs 2B
- Demi-finale: 1B vs 1A et Gagnant de 3A/2B vs 2A
- Médaille de bronze: Perdants des demi-finales
- Médaille d'or: Gagnants des demi-finales

Suivant le tournoi à la ronde, les parties de placement suivantes seront jouées:

- 5^e place : Perdant 3A/2B vs 4A
- 7^e place: 5A vs 3B
- 9^e place: 4B vs 5B
-

1.7.11 21U Homme et Senior Homme:

(a) Il y a des parties Quart-de-finale dans cette division. Il n'y a pas de partie de bris d'égalité dans cette division.

(b) Pour le Senior homme et 21U homme, une seconde équipe de la même province aura le même classement que la première équipe.

GUIDE DU PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA (Équipes)

- (c) Pour le Senior homme et 21U homme, le classement sera basé sur les 3 dernières années de ce championnat.

1.8 **Détermination de l'équipe locale et visiteuse:**

1.8.1 Tournoi à la ronde:

- (a) Dans les divisions de 4 équipes, l'équipe locale est déterminée par Baseball Canada lorsque le calendrier sera fait. Chaque équipe recevra 1 ou 2 parties locales. L'équipe hôte recevra seulement 1 partie locale.
- (b) Dans les divisions de 5 équipes, chaque équipe aura 2 parties comme équipe locale et 2 parties comme équipe visiteuse lorsque le calendrier est fait par Baseball Canada.
- (c) Dans les divisions de 6 équipes, l'équipe locale est déterminée par Baseball Canada au moment de la confection du calendrier. Chaque équipe recevra 2 ou 3 parties locales alors que l'équipe hôte recevra seulement 2 parties locales.
- (d) Dans le cas d'un championnat à 7 équipes, chaque équipe aura 3 parties locales et 3 parties comme équipe visiteuse lorsque le calendrier est fait par Baseball Canada.

1.8.2 Parties de la ronde des médailles:

- (a) Cette section ne s'applique pas à la Coupe Baseball Canada, 15U (Bantam) Garçon et 18U (Midget).
- (b) Lorsqu'une équipe rencontre une équipe ayant terminé plus bas lors du tournoi à la ronde (dans la même division ou dans l'autre division), l'équipe ayant terminé plus haut aura le choix d'être l'équipe locale ou visiteuse.
- (c) Lorsque 2 équipes se rencontrent alors qu'ils ont terminé au même rang dans leur division respective, le choix de l'équipe locale et visiteuse sera déterminé par un tirage au sort fait par le représentant de Baseball Canada à un moment déterminé par celui-ci.

1.8.3 Coupe Baseball Canada, 15U (Bantam) Garçon et 18U (Midget):

- (a) Cette section s'applique uniquement à la Coupe Baseball Canada, 15U (Bantam) Garçon et 18U (Midget).
- (b) **Pour toutes les parties de la ronde des médailles, la première équipe de la section A aura le choix d'être Receveur ou Visiteur. Pour les autres équipes dans** la ronde des médailles, qualifications et parties de placement, lorsqu'une équipe joue contre une autre provenant de la même section et avec une fiche inférieure lors du tournoi à la ronde, l'équipe avec la meilleure fiche a alors le choix d'être l'équipe locale ou l'équipe visiteuse. Lorsqu'une équipe rencontre une équipe provenant de l'autre section, la détermination de l'équipe locale et visiteuse se fera au moyen d'un tirage au sort exécuté par le représentant de Baseball Canada au moment déterminé par le représentant.
- (c) Les tirages au sort seront effectués par le représentant de Baseball Canada au moment ou aux moments déterminés par le représentant.

PARTIE II – PARTIES ET PROCÉDURES DE PROTÊT

GUIDE DU PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA (Équipes)

2.1 Règlements de jeu:

2.1.1 Règlements officiels de jeu:

Toutes les parties des championnats de Baseball Canada sont gouvernées par les règlements officiels du baseball de Baseball Canada.

2.1.2 Casque protecteur:

- (1) Dans toutes les catégories, tous les joueurs doivent porter le casque protecteur à 2 oreilles lorsqu'au cercle d'attente, au bâton et sur les buts.
- (2) Les règlements de Baseball Canada requièrent que le receveur, dans toutes les catégories, porte le casque protecteur et le masque lorsqu'il oeuvre comme receveur.

NOTE: Ceci inclue la pratique et les situations d'échauffement telles que dans l'enclos et entre les manches. Les joueurs et entraîneurs doivent au moins porter le masque lors de toutes situations de pratique et d'échauffement.

- (3) Tout préposé(e) aux bâtons doit porter le casque protecteur à 2 oreilles.
- (4) Tout joueur évoluant comme entraîneur sur les buts doit porter le casque protecteur à 2 oreilles; excluant les divisions 21U (Junior) et Senior.

2.1.3 Frappeur désigné:

Le frappeur désigné peut être utilisé dans la catégorie Senior, 21U (Junior), 18U (Midget) et Coupe Baseball Canada.

2.1.4 Frappeur Extra:

Le Frappeur Extra peut être utilisé lors des championnats 13U, 15U, 16U filles.

Un Frappeur-Extra (EH) peut être placé dans l'ordre des frappeurs (un 10^e frappeur qui peut être placé à n'importe quel endroit dans l'ordre des frappeurs) de façon à utiliser plus de joueurs avec des présences au bâton tout au long de la partie. Cette règle est optionnelle pour les deux équipes avant chaque partie et n'oblige pas les deux équipes à l'utiliser durant une partie. Le Frappeur-Extra (EH) doit être indiqué sur l'ordre des frappeurs au début de la partie et doit être utilisé pour toute la partie.

Le Frappeur-Extra (EH) peut être interchangé avec toute autre position en défensive durant la partie et le changement peut s'effectuer à plus d'une reprise. Par exemple, l'arrêt-court peut devenir le Frappeur-Extra et le Frappeur-Extra peut devenir l'arrêt-court.

Dans l'éventualité qu'un joueur soit blessé et que l'équipe n'ait plus de substitut éligible disponible, la règle de Ré-Entrée (présentement 2.1.8 b.) s'appliquera et l'équipe pourra continuer avec l'alignement de dix frappeurs. Si l'équipe n'a plus de joueurs substitués disponibles OU dans l'éventualité d'une expulsion, la partie pourra se poursuivre avec neuf frappeurs dans l'alignement, sans forfait. Un joueur qui quitte la partie en raison d'une blessure ou d'une expulsion ne pourra revenir au jeu. Toute autre perte de joueur résultera en un forfait.

2.1.5 Coureur désigné ou de courtoisie:

Aucun coureur de courtoisie ne sera permis pour le receveur.

2.1.6 Durée des parties:

Toutes les parties des championnats (13U (Pee Wee), 15U Garçons/16U Filles (Bantam), 18U (Midget), Coupe Baseball Canada, 21U (Junior) et Senior) seront de sept (7) manches complètes (6 ½ manches si l'équipe locale est en avance) ou

GUIDE DU PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA (Équipes)

jusqu'à ce qu'un gagnant soit déclaré. Si une partie est retardée par un couvre-feu, la noirceur, une panne d'électricité ou toute autre condition atmosphérique à n'importe quel moment pendant le championnat, la partie doit recommencer du point de l'arrêt de la partie.

2.1.7 "Mercy Rule":

(a) Le "mercy rule" de 10 points s'applique après la 5e manche ou 4 manches et demi si l'équipe locale est en avance. Lors d'une partie où le "mercy rule" est appliqué, l'équipe gagnante se verra créditer 7 manches défensives alors que l'équipe perdante se verra accorder le nombre de manches jouées.

(b) Le "mercy rule" de 15 points s'applique après la 4e manche ou 3 manches et demi si l'équipe locale est en avance. Lors d'une partie où le "mercy rule" est appliqué, l'équipe gagnante se verra créditer 7 manches défensives alors que l'équipe perdante se verra accorder le nombre de manches jouées.

2.1.8 Procédures pour les manches supplémentaires

Si une partie est égale suite aux nombres de manches réglementaires (7 manches), les procédures suivantes seront utilisées lors des manches supplémentaires :

Chaque équipe débutera la manche supplémentaire (et toute autre manche subséquente nécessaire) avec un coureur aux 1^{er} et 2^e buts et aucun retrait (*voir l'exemple ci-dessous pour confirmer qui sera au 1^{er} et 2^e but*).

L'ordre des frappeurs pour la première manche supplémentaire ou toute autre manche subséquente sera déterminé selon la fin de la manche précédente.

Le système traditionnel où l'équipe visiteuse frappe au début de la manche et l'équipe locale à la fin de la manche demeure en application jusqu'au moment où un gagnant est déclaré.

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.

Avec l'exception des coureurs sur les buts pour débiter la manche, toutes les autres « Règles officielles du Baseball » et du « Contenu Canadien » 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 chaque division comme mentionnée ci-dessous :

11U (Moustique) procédure de manche supplémentaire seulement pour les parties du tournoi à la ronde.

13U (Pee-Wee) procédure de manche supplémentaire seulement pour les parties du tournoi à la ronde.

15U (Bantam) Garçons procédure de manche supplémentaire seulement pour les parties du tournoi à la ronde.

16U (Bantam) Filles procédure de manche supplémentaire seulement pour les parties du tournoi à la ronde.

18U (Midget) procédure de manche supplémentaire seulement pour les parties du tournoi à la ronde.

Senior Femme procédure de manche supplémentaire seulement pour les parties du tournoi à la ronde.

GUIDE DU PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA (Équipes)

Coupe Baseball Canada procédure de manche supplémentaire seulement pour les parties du tournoi à la ronde.

21U (Junior) procédure de manche supplémentaire seulement pour les parties du tournoi à la ronde.

Senior Homme procédure de manche supplémentaire basée sur les règles traditionnelles du baseball.

2.1.9 Règlement de retour au jeu

(a) Dans les parties des championnats 13U (Pee-Wee) et 15U Garçon/16U Filles (Bantam), tout joueur de l'alignement partant peut être substitué et peut revenir au jeu à une seule occasion durant la partie. Il/elle 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/elle n'a pas été utilisé à cette position auparavant.

(b) Un joueur substitut peut revenir dans la partie dans le cas d'une blessure ou d'un malaise déterminé par les arbitres de la partie. Une telle substitution pourra survenir lorsque tous les substituts auront été utilisés. L'entraîneur de l'équipe adverse pourra faire la sélection du joueur de remplacement qui ne pourra toutefois évoluer à la position de lanceur pour cette partie. Le joueur substitut devra assumer le rang dans l'ordre des frappeurs du joueur blessé. *NOTE : Ceci ne s'applique pas dans le cas d'expulsion de la partie. Plus spécifiquement, si un entraîneur a effectué toutes ses substitutions et qu'un joueur est ensuite expulsé, la partie sera considérée forfait puisque l'équipe n'a plus de substituts.*

2.1.10 À moins de circonstances atténuantes acceptées par le représentant de Baseball Canada, une équipe ne se présentant pas pour toute partie de n'importe quel championnat de Baseball Canada recevra une amende de 1000 \$ et le gérant de l'équipe sera suspendu pour les 2 prochaines parties. Si l'incident survient au cours des deux dernières parties de l'équipe, le gérant devra purger sa suspension dans sa province.

2.1.11 Les équipes doivent recevoir une approbation de Baseball Canada afin de quitter rapidement un événement. L'absence de cette approbation résultera en une amende de 5000\$ à l'équipe/province incapable de terminer le calendrier des parties cédulées de l'événement. Ceci n'exclut pas la règle du forfait déjà en place (règle 2.1.9)

2.2 Procédures de partie:

2.2.1 Abri des joueurs :

L'équipe locale utilisera l'abri des joueurs du côté du 3^e but alors que l'équipe visiteuse utilisera l'abri des joueurs du côté du 1^{er} but.

2.2.2 Temps entre deux parties :

Si une équipe est prévue pour jouer deux parties consécutives, elle aura droit à une période de repos de 1 heure dès la fin de la première partie. Cependant, selon

GUIDE DU PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA (Équipes)

entente avec l'entraîneur, le représentant de Baseball Canada peut réduire cette période de repos.

2.2.3 Procédures d'avant partie:

- (g) Les équipes doivent arriver au terrain désigné au moins quarante-cinq minutes avant le début de l'heure prévue pour le début de la partie.
- (h) Commenant vingt-cinq minutes avant l'heure prévue pour le début de la partie, l'équipe locale prendra le terrain pour une période de dix (10) minutes pour la pratique défensive.
- (i) L'équipe visiteuse aura le terrain pour une période de dix (10) minutes pour la pratique défensive.
- (j) Suite à la pratique de l'équipe visiteuse, la réunion des entraîneurs-chefs et des arbitres se déroulera au marbre.

NOTE: *L'heure prévue de la partie signifie l'heure indiquée sur le calendrier du championnat déterminé à l'avance. L'heure désignée de la partie signifie l'heure déterminée par le représentant de Baseball Canada dans le cas de délais causés par la mauvaise température, durée de la partie précédente ou autres facteurs.*

- (k) L'alignement partant incluant tous les substituts disponibles doit être soumis au marqueur officiel au moins trente (30) minutes avant le début de la partie. L'alignement doit inclure le nom et prénom de chaque joueur, entraîneur et gérant de même que le numéro de l'uniforme. Ce numéro doit être inscrit à la gauche de chaque nom et la position jouée à la droite de chaque nom.
- (l) Quarante-cinq minutes avant de remettre l'alignement à l'arbitre, le gérant de l'équipe avise son adversaire de l'utilisation d'un lanceur gaucher ou droitier pour le début de la partie.

2.2.4 Procédures d'après partie:

- d) À la conclusion de la partie, les équipes doivent se rendre au marbre pour la traditionnelle poignée de main.
- e) Suite à la poignée de main, sur demande du comité organisateur (aviser l'équipe avant la partie) les équipes doivent prendre place sur leurs lignes respectives pour la présentation des mentions spéciales.
- f) Suivant toute cérémonie d'après partie, les équipes doivent quitter l'abri des joueurs dans un délai raisonnable afin de ne pas retarder les parties suivantes.

2.3 Procédures de protêt:

- (o) Le comité organisateur doit soumettre à Baseball Canada le nom des membres du comité de protêt au moins deux (2) semaines avant le championnat.
- (p) Le représentant de Baseball Canada approuvera le comité de protêt pour le championnat.
- (q) Le comité de protêt est composé d'un nombre suffisant de membres pour s'assurer que trois membres seront présents à chaque partie du championnat.

GUIDE DU PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA (Équipes)

- (r) Le nom des membres du comité de protêt doit être connu par les équipes lors de la réunion pré-championnat. Le représentant de Baseball Canada siègera sur le comité de protêt.
- (s) Pour être entendu, un protêt doit être accompagné d'un dépôt monétaire de 100\$. Dans le cas où l'équipe protestante gagne le protêt, le dépôt sera remboursé.
- (t) Lorsqu'un incident se produit, l'entraîneur-chef de l'équipe qui dépose le protêt doit, avant que le prochain lancer ou tentative de jeu ne soit effectué, informer l'arbitre en chef qu'il loge un protêt.
- (u) L'arbitre en chef doit suspendre le jeu et informer le gérant adverse et le comité de protêt. NOTE: Aucun protêt ne peut être fait sur un jugement.
- (v) Le comité de protêt, le gérant de l'équipe déposant le protêt et l'arbitre en chef doivent se retirer dans un endroit privé, loin des équipes, spectateurs et autres personnes.
- (w) Le comité de protêt doit écouter et questionner dans l'ordre suivant:
 - L'arbitre en chef de la partie,
 - Le gérant de l'équipe qui proteste, et
 - le gérant de l'équipe adverse (si nécessaire).

Le comité de protêt peut exclure n'importe laquelle de ces personnes lorsqu'il parle à une autre.

- (x) Le gérant et l'arbitre en chef doivent ensuite quitter alors que le comité de protêt discute du protêt.
- (y) Avant de prendre une décision, le comité de protêt peut demander l'assistance de toute autre personne pouvant aider à rendre la décision.
- (z) Le comité de protêt doit prendre une décision sur le protêt et informer l'arbitre en chef qui avisera ensuite les 2 gérants pour ensuite reprendre le jeu.
- (aa) L'arbitre en chef doit s'assurer que la décision est effective immédiatement et ordonner la reprise du jeu du point de l'interruption.
- (bb) Aucun autre argument ou commentaire sur le protêt ne devra être fait.
- (cc) La décision du comité de protêt est finale. Il n'y a pas d'appel à un autre niveau.

2.4 Parties de médailles non jouées:

- (a) Si une compétition se termine alors que les parties demi-finales n'ont pu être complétées, aucune médaille ne sera attribuée.
- (b) Si une partie de médaille d'or ne peut être complétée, les équipes impliquées recevront des médailles d'or.
- (c) Si une partie de médaille de bronze ne peut être complétée, les équipes impliquées recevront des médailles de bronze.

PARTIE III - ARBITRES

3.1 Assignations:

L'équipe de superviseurs pour les championnats de Baseball Canada est assignée par Baseball Canada. Pour un championnat à 6 équipes, neuf arbitres et 1 superviseur sont assignés. Pour un championnat à 10 équipes, 12 arbitres, 1

GUIDE DU PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA (Équipes)

superviseur et 2 assistant-superviseurs sont assignés. Pour un championnat à 11 équipes, 15 arbitres, 1 superviseur et 2 assistant-superviseurs doivent être assignés. Les superviseurs provinciaux des arbitres doivent soumettre le nom des arbitres pour les championnats de Baseball Canada au comité des arbitres de Baseball Canada avec approbation des présidents provinciaux. Le comité des arbitres de Baseball Canada assignera les arbitres pour chaque championnat.

3.2 **Réunion des arbitres:**

À un moment adéquat avant la réunion pré-championnat décrit antérieurement, le personnel d'arbitres, le superviseur des arbitres, le président du comité organisateur et le représentant de Baseball Canada doivent se rencontrer. Les discussions doivent inclure les règlements de terrain, les groupes d'arbitres et tout autre sujet voulant être discutés par les arbitres afin de clarifier un règlement ou une procédure.

3.3 **Infractions aux arbitres :**

(Les fédérations provinciales seront facturées \$100 pour ceci) : - Incapacité de suivre le code vestimentaire proposé.

Pour ce type d'infractions, avant qu'une amende ne soit imposée à l'arbitre, le représentant de Baseball Canada peut donner un avertissement dans le but de permettre à l'arbitre de régler la situation.

PARTIE IV – FORMULE DE BRIS D'ÉGALITÉ POUR LES CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA

4.1.1 Prière de lire ce qui suit avant d'aller à la formule de bris d'égalité.

4.1.2 Lors d'un championnat incluant 11 équipes, **au championnat 13U**, la formule du bris d'égalité sera seulement utilisée pour classer les équipes dans les divisions. Aucune partie de bris d'égalité ne sera jouée.

4.1.3 Ne s'applique pas à la Coupe Baseball Canada, 15U (Bantam) Garçon et au 18U (Midget)). Lors d'une égalité à trois équipes pour la première place, une (1) équipe se verra accorder la première place en utilisant la formule de bris. Les équipes de 2^e et de 3^e place joueront une partie où le gagnant avancera à la ronde de championnat avec l'équipe de 1^{ère} place.

4.1.4 Lors d'un "mercy rule", l'équipe gagnante aura le crédit de 7 manches défensives alors que l'équipe perdante aura le crédit pour le nombre de manches jouées.

4.1.5 **Si une équipe perd par forfait sa partie, le pointage final sera de 1 point par manche (7 manches) pour l'équipe gagnante et de 0 point pour l'équipe ayant causé le forfait. Dans une partie forfait, l'équipe gagnante aura le crédit de 1 manche en défensive (7 manches) alors que l'équipe perdante aura le crédit de 0 manche en défensive. Dans une partie forfait, l'équipe gagnante aura le crédit de 0 manche en offensive (7 manches) alors que l'équipe perdante aura le crédit de 1 manche en défensive (7 manches).**

4.2 S'il survient une égalité entre les provinces, le rang dans la division sera dicté selon les priorités suivantes :

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 toutes les priorités soient épuisées. À ce moment, et seulement à ce moment, les autres équipes retourneront à la priorité No. 1 et repasseront à travers l'ordre.
2. **Ne s'applique pas à la division Senior homme.** 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.
3. 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.
4. Si l'égalité persiste, la position des équipes sera dictée par la proportion de nombre de points accordés par rapport aux manches défensives pour les parties entre ou parmi les équipes originales qui sont à égalité.
5. Si l'égalité persiste, le placement des équipes sera dicté par la proportion des points marqués par rapport aux manches offensives pour les parties entre ou parmi les équipes originales qui sont à égalité.

Note: Lors du calcul du nombre de manches offensives et défensives qui sont créditées à chaque équipe selon les priorités (4) et (5), les manches sont calculées selon une base fractionnaire.

6. Si l'égalité persiste, l'équipe qui a la meilleure fiche victoires-défaites dans les parties contre l'équipe placée au rang le plus haut n'étant pas dans l'égalité, suivie par une comparaison contre l'équipe placée la deuxième plus haute, etc. sera placée plus haut dans le rang.
7. Si l'égalité persiste toujours, l'équipe avec le meilleur ratio de points défensifs par manches défensives lors de toutes les parties jouées sera placée plus haut dans le rang.
8. Si l'égalité persiste toujours, l'équipe avec le meilleur ratio de points offensifs par manches offensives lors de toutes les parties jouées sera placée plus haut dans le rang.

4.3 Si les points 4.1.3 et 4.2 ne peuvent résoudre le classement entre les équipes à égalité, utilisez la règle 2.1.7 - Procédure pour les manches supplémentaires, pour une manche entre les équipes, jusqu'à ce qu'un gagnant soit déterminé.

Exemple:

La Colombie-Britannique (CB), Ontario (ON) et Terre-Neuve (TN) sont tous à égalité après le tournoi à la ronde.

- *Priorité 1:*

CB défait ON par 6 - 3, TN défait CB par 6 - 4, ON défait TN par 10 - 8

Aucune solution à l'égalité, passez à la priorité #2.

- *Priorité 2:*

GUIDE DU PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA (Équipes)

CB 9 points accordés en 14 manches (9/14) = .643, ON 14 points accordés en 14 manches (14/14) = 1.000, TN 14 points accordés en 14 manches (14/14) = 1.000

CB est établie au 1er rang, mais ON et TN restent à égalité et doivent aller à la prochaine priorité.

- *Priorité #3:*

ON 13 points marqués en 14 manches (13/14) = .929, TN 14 points marqués en 14 manches (14/14) = 1.000

Terre-Neuve se retrouve au 2e rang

GUIDE DU PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA (Équipes)

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 5^e manche, le résultat de la manche sera :

Équipe visiteuse: 5 manches offensives, 4 2/3 manches défensives

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

Coupe Baseball Canada seulement

Dans la division "A" de la Coupe Baseball Canada, si des équipes terminent avec la même fiche, la formule du bris d'égalité sera utilisée. Si, dans la division "B" trois équipes terminent égales en 1^{ère} place avec une fiche de 4 victoires et 1 défaite, la formule du bris d'égalité sera utilisée pour déterminer l'équipe qui finira en 1^{ère} place et qui avancera aux demi-finales. Une partie suicide sera alors jouée entre les 2 autres équipes afin de déterminer quelle équipe avancera au quart de finale (gagnant de cette partie) et laquelle jouera la partie 3B vs 4B (équipe qui perdra la partie). Pour tout autre scénario d'égalité dans la division "B", la formule de bris d'égalité sera utilisée.

15U (Bantam) Garçon et 18U (Midget) seulement

Dans la division "A", si des équipes terminent avec la même fiche, la formule du bris d'égalité sera utilisée. Si, dans la division "B", trois équipes terminent égales en 1^{ère} place avec seulement 1 défaite, la formule du bris d'égalité sera utilisée pour déterminer l'équipe qui finira en 1^{ère} place et qui avancera à la demi-finale. Une partie suicide sera alors jouée entre les 2 autres équipes afin de déterminer quelle équipe avancera au quart de finale (gagnant de cette partie) et laquelle jouera la partie 5A vs 3B (équipe qui perdra la partie). Pour tout autre scénario d'égalité dans la division "B", la formule de bris d'égalité sera utilisée.

LE CONTENU CANADIEN

1. Les catégories d'âge – Baseball Canada

11U (Moustique) 11 ans ou moins et qui n'atteint pas son 12^e anniversaire durant l'année courante

13U (Pee Wee) Garçon 13 ans ou moins et qui n'atteint pas son 14^e anniversaire durant l'année courante

13U (Pee Wee) Fille 13 ans ou moins et qui n'atteint pas son 14^e anniversaire durant l'année courante

15U (Bantam) Garçon 15 ans ou moins et qui n'atteint pas son 16^e anniversaire durant l'année courante

(Pour les championnats, les 3 dernières équipes de la section B ont l'opportunité d'utiliser 2 joueurs surclassés. Si la province hôte est dans les 3 dernières équipes, l'hôte pourra aussi utiliser 2 joueurs surclassés. Un joueur surclassé est au maximum 1 an plus vieux).

16U (Bantam) Fille 16 ans ou moins et qui n'atteint pas son 17^e anniversaire durant l'année courante

(Pour les championnats, les provinces Terre-Neuve, Nouvelle-Écosse, Nouveau-Brunswick, Île du Prince-Édouard, Alberta, Saskatchewan, Manitoba, Ontario², Québec² et Colombie-Britannique² pourront utiliser 3 joueuses qui n'auront pas atteint 18 ans pendant l'année de calendrier en cours).

18U (Midget) Garçon 18 ans ou moins et qui n'atteint pas son 19^e anniversaire durant l'année courante

(Pour les championnats, les 3 dernières équipes de la section B ont l'opportunité d'utiliser 2 joueurs surclassés. Si la province hôte est dans les 3 dernières équipes, l'hôte pourra aussi utiliser 2 joueurs surclassés. Un joueur surclassé est au maximum 1 an plus vieux).

21U (Midget) Fille 21 ans ou moins et qui n'atteint pas son 22^e anniversaire durant l'année courante

21U (Junior) Homme/Femme 21 ans ou moins et qui n'atteint pas son 22^e anniversaire durant l'année courante

Coupe Baseball Canada et 17 ans ou moins et qui n'atteint pas son 18^e anniversaire durant l'année courante

Jeux du Canada (Pour les championnats, les provinces Terre-Neuve, Nouvelle-Écosse, Nouveau-Brunswick, Île du Prince-Édouard, Alberta, Saskatchewan et Manitoba pourront utiliser 2 joueurs qui n'auront pas atteint 19 ans pendant l'année de calendrier en cours).

Senior Homme Catégorie d'âge ouverte

Senior Femme Catégorie d'âge ouverte

Une joueuse de sexe féminin peut participer à un événement de sexe masculin pourvu qu'elle ne soit pas plus âgée d'une année calendrier que les âges cités ci-haut.

2. Interprétation des règlements selon Baseball Canada

GUIDE DU PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA (Équipes)

3.02 (1.10) Pour les championnats des divisions 13U (Pee-Wee), 16U (Bantam) Filles, 21U (Midget) Filles et Senior Femmes, un baril d'un diamètre maximum de 2 $\frac{3}{4}$ avec (i) le facteur 1.15 BPF (Bat Performance Factor) ou (ii) USA Baseball Model avec BBCOR « wood-like » BPF est permis. Pour le championnat de la division 13U (Pee-Wee), le bâton doit respecter la règle maximale du moins 10. Pour les championnats des divisions 16U (Bantam) Filles, 21U (Midget) Filles et Senior femme, le bâton doit respecter la règle maximale du moins 5.

Pour la Coupe Baseball Canada et les Jeux du Canada, seulement les bâtons de bois ou de bambous sont acceptés. Aucun bâton de type « composite » ne sera permis. Pour les divisions 15U (Bantam) Garçons, 18U (Midget), 21U (Junior) et Senior Hommes, seuls les bâtons de bois, bambous et « composite » seront 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.

Le bâton doit clairement montrer la marque originale du manufacturier (incluant, si applicable, le différentiel longueur-poids). Sinon, le bâton sera considéré comme étant illégal. La règle 6.06 (d) sera appliquée pour tout bâton ne rencontrant pas ces exigences.

Un joueur doit respecter la règle du bâton basé sur la division à laquelle il évolue au cours d'une partie.

Par exemple; un joueur 13U évoluant dans une partie 15U doit respecter la règle du bâton 15U. Une fille 16U évoluant dans une partie 15U doit respecter la règle du bâton 15U.

3.02 (1.11) Tous les uniformes doivent avoir le numéro sur l'endos du chandail.

3.02 (1.11) Les couvre-têtes religieux qui répondent aux exigences de sécurité et de code vestimentaire de Baseball Canada sont permis.

3.03 (b) et (e) Tout joueur, incluant les lanceurs, peut porter une manche de compression sur un ou les deux bras. S'il n'en porte qu'un, il peut être porté autant sur le bras lanceur que le bras du gant. Une manche de compression qui se termine au coude a les mêmes restrictions que celle qui se termine au poignet. Les lanceurs peuvent porter une manche de compression qui est de couleur uniforme et ne pourra être blanche ou grise. Les lanceurs ne peuvent porter une manche de compression qui serait de nature distrayante, incluant un design et un matériel réfléchissant.

Une attelle sportive de coude peut être portée par le lanceur pourvu qu'elle soit recouverte par une manche qui n'est pas de nature distrayante, incluant un design et un matériel réfléchissant

3.08 (1.16) Tous les joueurs doivent porter un casque protecteur à double oreille lors de leur présence au bâton, dans le cercle d'attente et sur les sentiers des buts et ceci dans toutes les catégories d'âge. Baseball Canada reconnaît la norme NOCSAE comme leur standard pour les casques de frappeurs. Baseball Canada recommande qu'aucune modification ne soit apportée au casque, autre que ce qui est effectué par le manufacturier ou ce qui est ajouté avec les directions explicites du manufacturier. Les protecteurs de visage ou bretelles de menton ne sont pas obligatoires sur les casques de frappeurs, mais cette règle n'empêche le port de ces équipements.

GUIDE DU PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA (Équipes)

3.09 (1.17) Les règlements de la Fédération canadienne de baseball amateur requièrent que les receveurs dans toutes les catégories d'âge portent le masque et casque protecteur. NOTE : Cela inclut les pratiques et périodes de réchauffement telles que l'enclos d'exercice ou pendant les pratiques entre les manches. Les entraîneurs doivent porter au moins un masque pendant toutes les pratiques et situations de réchauffement. Les protecteurs de gorge doivent être obligatoires pour tous receveurs et arbitres. Les masques avec extension sont acceptables pourvu que la superficie de la gorge soit suffisamment couverte en conjonction avec le protecteur de poitrine.

3.09 (1.18) Il est recommandé que tous les joueurs portent un protecteur athlétique avec coquille (ou un protège pubis pour les femmes).

3.01 (3.02) L'arbitre doit se faire remettre la balle et expulser le coupable du jeu. De plus, le lanceur peut être sujet à plus de représailles selon l'investigation du représentant de Baseball Canada. Pour les règles concernant le lanceur défigurant la balle, voir les articles 8.02 (a) (2) à (6).

6.04 (4.06.1) QUE l'usage de tout produit de tabac, incluant tabac à chiquer, par tous les participants (joueurs, entraîneurs, gérants, arbitres, etc.) soit prohibé à toutes compétitions sanctionnées par Baseball Canada. PÉNALITÉ : expulsion automatique de la partie.

6.01 (6.05) Règlement sur le contact :

A. Les coureurs doivent 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 déclaré retiré (à moins qu'il n'ait marqué un point avant de commettre l'infraction) et sera automatiquement expulsé (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, que le coureur essayait de se rendre au but ou qu'il tentait de faire échapper la balle au joueur de champ. Si le coureur a) avait pu éviter le joueur de champ pour se rendre au but, ou

b) 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. 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 morte à retardement. 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.

5.11 (6.10) Le frappeur désigné peut être employé dans toute partie d'exhibition, partie de ligue, finale de tournoi, tournoi et championnat des divisions 18U (Midget), 21U (Junior), Senior et Coupe Baseball Canada.

GUIDE DU PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA (Équipes)

6.02 Le lanceur doit être immédiatement expulsé de la partie et peut être sujet à plus de représailles selon l'investigation du **(8.02(a) 2 à 6)** représentant de Baseball Canada.

5.10 (8.06 (b)) « Une deuxième visite au monticule pour le même lanceur dans la même manche aura pour effet de retirer le joueur de la position de lanceur. »

Un lanceur une fois retiré du monticule en raison de l'application du règlement 8.06 b) mentionné ci-dessus, bien qu'il reste dans la partie, ne sera pas autorisé à revenir comme lanceur dans la même partie.

9.17 (10.17 b) Le lanceur partant sera crédité de la victoire s'il complète quatre (4) manches complètes.

3. DIVISION DE JEU MINEURE (11.00) RÈGLES POUR LA DIVISION 11U (MOUSTIQUE)

2.01 (1.04) Le terrain de jeu aura les dimensions suivantes :

- a) la distance entre tous les buts sera soixante (60) pieds;
- b) la distance entre le marbre et le bord avant de la plaque du lanceur sera de quarante-quatre (44) pieds;
- c) le rectangle du frappeur aura 6 X 3 pieds et s'étendra à trois (3) pieds devant le centre du marbre et à la même distance à l'arrière de celui-ci. La ligne intérieure sera de quatre pouces du marbre;
- d) le monticule du lanceur s'élèvera en pente douce jusqu'à une hauteur de six (6) pouces au-dessus du niveau des sentiers des buts. Ceci est facultatif pour les ligues, mais obligatoire pour les championnats interprovinciaux.
- e) le rectangle de l'instructeur aura 8 pieds sur 12 pieds et sera à une distance d'au moins 10 pieds des lignes de jeu;
- f) l'arrêt-balle (derrière le marbre) ne doit PAS être à moins de vingt-cinq (25) pieds ou PLUS de quarante (40) pieds du marbre;
- g) les distances recommandées pour la clôture du terrain sont : lignes de gauche et de droite (180 pieds minimum, et 200 pieds suggéré), Champ centre 200 pieds minimum, suggéré 225 pieds).

3.02 (1.10) LE BÂTON : Veuillez contacter les bureaux provinciaux pour plus d'informations.

3.03 (1.11) CHAUSSURES : Les chaussures à crampons métalliques sont interdites. On permet l'emploi de crampons en caoutchouc durci ou celui de chaussures de course.

3.03 (1.11) Les couvre-têtes religieux qui répondent aux exigences de sécurité et de code vestimentaire de Baseball Canada sont permis.

5.10 (3.03) Tous les joueurs sont inscrits sur le rôle des frappeurs et chacun de ceux-ci frappe à son tour au bâton.

(a) lorsqu'un joueur arrive en cours de partie, il est inscrit au dernier rang du rôle offensif. Lorsqu'un joueur quitte en cours de partie, il est retiré du rang du rôle offensif. Aucun retrait « automatique » n'est comptabilisé;

GUIDE DU PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA (Équipes)

(b) Si un joueur ne peut terminer son tour 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;

(c) 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.

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. Toutefois, il n'y a aucune limite de points lors de la dernière manche.

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.

Équité de jeu

Un joueur doit être inscrit sur l'alignement partant lorsqu'il est présent, au minimum 1 partie sur 2. Une utilisation équitable des joueurs doit être faite (Ex : Si une équipe évolue 12 manches en défensive au cours de 2 parties, un joueur devrait jouer au minimum 6 manches au cours de ces 2 parties).

7.01 (4.10) 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.

5.05 (6.09 (b)) Le frappeur ne peut pas devenir coureur sur une 3^e prise échappée du receveur. La troisième prise, sur décision ou avec élan, ne doit PAS nécessairement être attrapée par le receveur. Le frappeur est AUTOMATIQUEMENT RETIRÉ. Cependant la balle est au jeu.

5.11 (6.10) Le règlement du frappeur désigné n'est pas permis dans cette catégorie d'âge.

5.06 (7.00) Règlements spéciaux concernant l'écart sur les buts dans la division 11U (Moustique)

Pour la division 11U (Moustique), classe récréative seulement :

5.06 (7.00) 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 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. Pour la division 11U (Moustique), classe récréative seulement, le vol de but n'est pas permis.

b) Le coureur du 3^e but 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. Lors d'une tentative de coup retenu sur une 3^e prise, la balle est morte et le frappeur peut poursuivre sa présence au bâton.

GUIDE DU PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA (Équipes)

d) Pour la division 11U (Moustique), classe récréative seulement, aucun but sur balle n'est alloué. Lorsque l'arbitre appelle une 4e balle, un entraîneur de l'équipe offensive prend place au monticule, à la plaque 11U (Moustique) et effectue un lancer par-dessus l'épaule pour un maximum de 3 lancers supplémentaires, indépendamment du compte du frappeur après quoi, le frappeur est déclaré retiré. Le compte de prises accumulées demeure, le joueur sera déclaré retiré s'il s'élance pour une 3e prise. Le joueur ne peut être retiré sur une fausse balle.

- Si l'entraîneur est atteint par une balle frappée, la balle est morte et on accorde le premier but au frappeur. Les coureurs avancent s'ils sont forcés.

- Si le frappeur est atteint par l'entraîneur, la balle est morte, ce lancer est déclaré erratique et n'est pas comptabilisé. Le frappeur doit poursuivre sa présence au bâton.

5.06 (7.00) a) Lorsqu'un lanceur est en contact avec la plaque du lanceur et qu'il est en possession de la balle, EN PRÉPARATION DE SON LANCER et le receveur est dans son rectangle prêt à recevoir la balle lancée, les coureurs NE PEUVENT PAS quitter leurs buts AVANT QUE LA BALLE LANCÉE N'AIT DÉPASSÉ LE FRAPPEUR.

b) lorsqu'un coureur QUITTE le but AVANT que la balle lancée ait dépassé le frappeur et que ce dernier ne frappe pas la balle, le coureur peut continuer sa course. Si un jeu est fait sur lui et il est déclaré retiré... le RETRAIT sera maintenu. Si, cependant il est sauf au but, un « TEMPS D'ARRÊT » est appelé et il doit revenir au but qu'il occupait avant le lancer au frappeur...et AUCUN RETRAIT ne sera enregistré.

c) quand un coureur quitte son but avant que la balle lancée ait dépassé le frappeur et que ce dernier frappe la balle, le coureur devra revenir au but qu'il a quitté (si le frappeur est retiré sur une chandelle ou sur tout autre jeu) OU...il doit revenir à un but inoccupé le plus près de celui qu'il a quitté, selon l'avance du frappeur qui, dans ce cas, ne devra PAS avancer au-delà du premier but sur un simple, du deuxième but sur un double, ou du troisième but sur un triple;

d) quand un coureur quitte son but avant que la balle lancée ait dépassé le frappeur, et que ce dernier frappe la balle ou frappe un coup retenu pour l'envoyer à un joueur de champ intérieur, qui, selon le jugement de l'arbitre, aurait pu, en faisant un effort raisonnable, effectuer un retrait sur le coureur si l'infraction ne s'était pas produite... AUCUN COUREUR ne marquera de point ou ne pourra avancer (à moins d'un jeu forcé) et tous les coureurs demeureront à leur place. S'il y a trois coureurs sur les buts et le frappeur atteint le premier but sans être retiré sur une action similaire du joueur de champ intérieur et QUELCONQUE coureur enfreint le règlement concernant le départ des buts, CE COUREUR SERA DÉCLARÉ RETIRÉ DANS CETTE CIRCONSTANCE.

e) au cas où plus d'un coureur sont jugés avoir enfreint le règlement concernant le départ des buts... Le coureur coupable LE PLUS PRÈS de marquer un point sera retiré; Exception : si à la fin du jeu il y a un but inoccupé, on applique les alinéas b) et c).

GUIDE DU PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA (Équipes)

- f) L'INFRACTION COMMISE PAR UN SEUL COUREUR AFFECTERA TOUS LES AUTRES COUREURS.
- g) 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. Si un coureur atteint le but suivant, la balle est morte et il est retourné à son but.

Exemples de cas d'infraction au règlement concernant le départ des buts :

- (1) Le coureur sur le premier but quitte son but trop tôt... le frappeur atteint le premier but sur un simple... LE COUREUR ne peut pas dépasser le deuxième but.
- (2) Coureurs au deuxième et au troisième but, l'un ou l'autre quitte trop tôt... le frappeur frappe un coup sûr... LES COUREURS DOIVENT revenir à leurs buts respectifs.
- (3) Coureurs au premier et au troisième but, l'un ou l'autre quitte leur but trop tôt. Le frappeur frappe un double. Le coureur sur le troisième but marquerait un point... le coureur sur le deuxième but ne peut pas aller au-delà du troisième but.
- (4) Tous les coureurs sur les buts (si un coureur quitte trop tôt) pourront marquer si le frappeur frappe un triple évident ou un circuit.
- (5) Les buts sont remplis... le coureur au troisième but quitte trop tôt, le frappeur frappe un amorti ou frappe la balle tout simplement à un joueur du champ intérieur qui, au jugement de l'arbitre, aurait résulté en un retrait si l'infraction ne s'était pas produite...

Le coureur ayant fait l'infraction est déclaré RETIRÉ... les coureurs avancent... le frappeur-coureur au premier but. Dans l'éventualité qu'un retrait soit effectué soit au 1^{er}, 2^e ou 3^e but dans cette situation... le coureur qui marque (non permis) reviendra au troisième... les autres coureurs retournent à leur but.

NOTE : Les arbitres doivent assumer la responsabilité d'indiquer une première infraction par l'équipe offensive en la signalant dès qu'elle est détectée.

Règlements régissant le lancer – Division 11U (Moustique) (VOIR RÉFÉRENCE AU TABLEAU DES LANCEURS)

RÈGLES DE JEU POUR LA DIVISION 13U (PEE WEE)

2.01 (1.04) Le terrain de jeu aura les dimensions suivantes :

- a) la distance entre tous les buts sera soixante-dix (70) pieds;
- b) la distance entre le marbre et le bord avant de la plaque du lanceur sera de quarante-huit (48) pieds;
- c) le monticule du lanceur s'élèvera en pente douce jusqu'à une hauteur de six (6) pouces au-dessus du niveau des sentiers des buts. Ceci est facultatif pour les parties de ligues, mais obligatoire pour les championnats interprovinciaux;
- d) le rectangle de l'instructeur aura 8 pieds sur 12 et PAS plus près que 10 pieds des lignes de jeu;
- e) l'arrêt-balle (derrière le marbre) ne doit PAS être à moins de trente-cinq (35) pieds ou PLUS de quarante-cinq (45) pieds du marbre;

GUIDE DU PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA (Équipes)

NOTE : il est recommandé que la distance entre la clôture et les sentiers des buts soit de vingt-cinq (25) pieds.

- f) les distances recommandées pour la clôture du terrain sont : lignes de gauche et de droite (200 pieds min., 225 pieds suggéré). Champ Centre (225 pieds min., 260 pieds suggéré).

3.02 (1.10) LE BÂTON : Voir la règle 3.02 (1.10) du Contenu Canadien.

3.03 (1.11) CHAUSSURES : Les chaussures qui ont des crampons métalliques sont interdites. On permet l'emploi de crampons en caoutchouc durci ou celui de chaussures de course.

3.03 (1.11) Les couvre-têtes religieux qui répondent aux exigences de sécurité et de code vestimentaire de Baseball Canada sont permis.

5.10 (3.03) Tout joueur de l'alignement partant peut être substitué et peut revenir au jeu à une seule occasion durant la partie. Il/elle 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/elle n'a pas été utilisé à cette position auparavant.

7.01 (4.10) Le nombre de manches prescrites pour la division Pee-Wee est de sept (7) manches.

NOTE : Voir les règlements généraux de baseball au sujet de la fin d'une partie.

5.11 (6.10) Le règlement du frappeur désigné n'est pas permis dans cette catégorie d'âge.

5.06 (7.00) TOUS LES COUREURS PEUVENT QUITTER LEUR BUT. Tous les coureurs sont soumis aux règlements normaux du baseball en ce qui concerne les actions de course sur les buts.

Règlements régissant le lanceur – Division 13U (Pee-Wee) (VOIR RÉFÉRENCE AU TABLEAU DES LANCEURS)

RÈGLES DE JEU POUR LA DIVISION 15U (BANTAM) GARÇON ET 16U (BANTAM) FILLE

2.01 (1.04) Le terrain de jeu aura les dimensions suivantes :

- a) La distance entre tous les buts sera quatre-vingts (80) pieds.
- b) La distance entre le marbre et le bord avant de la plaque du lanceur sera de cinquante-quatre (54) pieds.
- c) Le monticule du lanceur s'élèvera en pente douce jusqu'à une hauteur de huit (8) pouces au-dessus du niveau des sentiers des buts. Ceci est facultatif pour les parties de ligues, mais obligatoire pour les championnats interprovinciaux;
- d) Le rectangle de l'instructeur aura 8 pieds sur 16 et PAS plus près que 10 pieds des lignes de jeu;
- e) L'arrêt-balle (derrière le marbre) ne doit PAS ÊTRE À MOINS de quarante (40) pieds ou PLUS de cinquante (50) pieds du marbre;

GUIDE DU PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA (Équipes)

- f) Les distances recommandées pour la clôture du terrain sont : lignes de gauche et de droite (245 pieds min., 270 pieds suggéré). Champ Centre (280 pieds min., 300 pieds suggéré).

3.02 (1.10) LE BÂTON : Voir la règle 3.02 (1.10) du Contenu Canadien.

3.03 (1.11) Les couvre-têtes religieux qui répondent aux exigences de sécurité et de code vestimentaire de Baseball Canada sont permis.

5.10 (3.03) Tout joueur de l'alignement partant peut être substitué et peut revenir au jeu à une seule occasion durant la partie. Il/elle 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/elle n'a pas été utilisé à cette position auparavant.

7.01 (4.10) Le nombre de manches prescrites pour la division Bantam est de sept (7) manches.

NOTE : Voir les règlements généraux de baseball au sujet de la fin d'une partie.

5.11 (6.10) Le règlement du frappeur désigné n'est pas permis dans cette catégorie d'âge.

Règlements régissant le lancer – Division 15U (BANTAM) GARÇON ET 16U (BANTAM) FILLE (VOIR RÉFÉRENCE AU TABLEAU DES LANCEURS)

RÈGLES DE JEU POUR LA DIVISION 18U (MIDGET)

Règlements régissant le lancer – Division 18U (Midget) (VOIR RÉFÉRENCE AU TABLEAU DES LANCEURS)

4. RÈGLE RÉGISSANT LES LANCEURS AU 11U (Moustique), 13U (Pee-Wee), 15U GARÇON & 16U FILLES (Bantam), 18U (Midget) ET COUPE BASEBALL CANADA

(Parties d'exhibition, parties de ligue, éliminatoires de ligue, tournois et championnats)

6.02 (8.01) 1) Tout joueur sur l'équipe est éligible pour lancer et il n'y a aucune restriction sur le nombre de lanceurs qui peuvent être utilisés au cours d'une même partie.

2) Un lanceur peut lancer à deux reprises au cours d'une même journée. Si un lanceur requiert un repos suite à sa 1^{ère} présence, il ne peut pas revenir comme lanceur lors de cette même journée.

3) **S'il est permis à un lanceur de lancer des journées consécutives, et que ce lanceur n'atteint pas la première étape à la partie 1, il lui sera permis de revenir à titre de lanceur une seconde fois au cours de la même journée.**

Un lanceur ne peut lancer à 3 reprises au cours d'une journée.

Exemple: Un lanceur 13U effectue 25 lancers à la journée 1, à la première partie de la journée 2, ce lanceur effectue 10 lancers. Ce lanceur sera éligible à retourner lancer si son équipe dispute une autre partie la journée 2. Pour les besoins du maximum de lancer pour une journée, puisque le lanceur 13U a déjà effectué 10 lancers dans la première partie, le premier lancer de la partie 2

GUIDE DU PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA (Équipes)

doit être comptabilisé comme le 11^e lancer jusqu'au maximum de 85 pour la journée.

4) Un lanceur ne peut lancer 3 journées consécutives à moins que le total de ses lancers au cours de ses deux premières journées n'excède pas : 11U (Moustique) 25, 13U (Pee-Wee) 30, 15U Garçon / 16U Filles (Bantam) 35 et 18U (Midget) / Coupe Baseball Canada / Jeux du Canada 40. Si le total de lancers accumulés par un lanceur lors du jour 1 et du jour 2 excède le seuil mentionné ci-haut pour leur division, le lanceur recevra alors au moins une journée complète de repos. Un lanceur ne peut lancer au cours de 4 journées consécutives. Une (1) journée de repos est requise.

5) Les lanceurs et entraîneurs devraient suivre les lignes directrices suivantes :

11U Moustique	13U Pee-Wee	15U Garçon 16U Fille (Bantam)	18U (Midget) Coupe Canada Jeux du Canada	21U homme (Junior)	Repos requis
1 – 25	1 – 30	1 – 35	1 – 40	1 – 45	Aucun
26 – 40	31 – 45	36 – 50	41 – 55	46 – 60	1 jour
41 – 55	46 – 60	51 – 65	56 – 70	61 – 75	2 jours
56 – 65	61 – 75	66 – 80	71 – 85	76 – 90	3 jours
66 – 75	76 – 85	81 – 95	86 – 105	91 – 115	4 jours
75	85	95	105	115	Maximum

6) Le marqueur officiel fera le calcul de nombre de lancers effectués pendant la journée de calendrier et déterminera le temps de récupération requis en commençant avec le prochain jour de calendrier. Les athlètes ne doivent pas dépasser le nombre maximum de lancers pendant la journée.

7) Une fois qu'un joueur agit comme lanceur, il ne pourra agir comme receveur pour le restant de la journée.

8) Un lanceur pourra terminer son frappeur s'il atteint le nombre maximum de lancers pour la journée pendant qu'il l'affronte.

9) **Seuls les lancers effectués sont comptabilisés dans le calcul des lancers. Les balles automatiques d'un but sur balle intentionnel ne comptent pas dans le calcul des lancers.**

Exemple; si après un compte de 2 balles et 0 prise, une équipe signale à l'arbitre que le frappeur recevra un but sur balle intentionnel, seulement 2 lancers seront comptabilisés dans le calcul des lancers.

10) Le repos nécessaire doit être défini en « jours » débutant à 12h 01 am et se terminant à 11h 59pm le jour de calendrier suivant.

GUIDE DU PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA (Équipes)

11) Si une partie s'étire au-delà de 12h 01 am, les lancers effectués seront considérés comme ayant été faits la journée précédente. Si une partie est suspendue, le point de reprise sera considéré comme une nouvelle journée.

12) Un lanceur retiré du monticule au cours d'une partie ne pourra revenir au jeu comme lanceur pendant cette même partie, et ce, même si le lanceur reste dans la partie pour jouer à une autre position.

13) Pour toute violation en regard de la règle du contrôle des lancers fera en sorte que l'entraîneur-chef de l'équipe fautive sera expulsé de la partie en cours et recevra une partie additionnelle de suspension.

14) Le total de lancer effectué par un lanceur ambidextre est comptabilisé sans égard au bras qu'il utilise afin d'affronter un frappeur.

15) Lorsqu'une partie est arrêtée en raison de la température ou pour toute raison autre que la règle de différence de pointage, cette partie doit être poursuivie à partir du point d'arrêt. Si le lanceur « A » est le lanceur partant d'une partie et que son nombre de lancers est inférieur à la première étape, le lanceur « A » peut alors être utilisé à nouveau à titre de lanceur pour cette partie, tout en poursuivant le compte du nombre de lancers effectué lorsque la partie fut arrêtée. Ceci s'applique pour une partie qui se poursuit lors de la même journée ou le lendemain.

Par exemple, si le lanceur « A » a effectué 30 lancers au championnat 15U (Bantam), il pourra alors effectuer un maximum de 65 lancers lors de la reprise de la partie. Si le lanceur « A » avait effectué 36 lancers lorsque la partie fut arrêtée par la pluie, il ne serait plus éligible à lancer si la partie est poursuivie le lendemain puisqu'il devra avoir sa journée de repos. Si la partie est poursuivie au cours de la même journée, il pourra alors revenir à titre de lanceur tout en poursuivant le compte du nombre de lancers.

16) Un joueur évoluant dans une division autre que la sienne sera exposé au nombre de lancers correspondant à la division d'âge la moins élevée. Par exemple, un joueur de la division 13U jouant dans la division 15U devra utiliser les règles de la division 13U. Un joueur de la division 18U évoluant dans la division 15U devra utiliser les règles de la division 15U.

5.10 (8.06) (c) Le gérant ou entraîneur peut effectuer une 2^e visite au monticule lors d'une même présence au bâton dans le but de retirer son lanceur.

RENSEIGNEMENT IMPORTANT AU SUJET DU LANCEUR (TOUTES DIVISIONS MINEURES)

Lorsqu'il est évident que le lanceur n'est plus éligible, ou est sur le point de le devenir, il FAUT que le marqueur ou tout autre officiel en avise immédiatement le gérant de l'équipe fautive de sorte qu'il puisse apporter les corrections immédiatement. Lorsqu'un entraîneur fait délibérément lancer plus de lancers que ce qui est permis, l'entraîneur-chef de l'équipe fautive sera expulsé de la partie en cours et recevra une partie additionnelle de suspension.

RENSEIGNEMENT CONCERNANT L'ÉTABLISSEMENT DU DOSSIER DES RETRAITS D'UN LANCEUR

GUIDE DU PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA (Équipes)

On inscrit un « RETRAIT » au dossier du lanceur au cours de SA PRÉSENCE SEULEMENT. Bien que tous les coureurs qui peuvent se trouver sur les buts au moment du retrait du lanceur puissent être inscrits au dossier de ce dernier pour déterminer la fiche des victoires et des défaites... TOUS LES RETRAITS DESDITS COUREURS SERONT INSCRITS AU DOSSIER DU LANCEUR REMPLAÇANT LORSQUE SE PRODUISENT LES RETRAITS.

AUCUN LANCEUR NE SERA PÉNALISÉ s'il dépasse la limite des retraits : a) dû à l'erreur d'un marqueur officiel : ou b) si la limite était dépassée sur un DOUBLE ou TRIPLE JEU au cours du dernier retrait de ce lanceur.

NOTE : Les RETRAITS supplémentaires que les circonstances peuvent amener dans les séries de jeu multiple NE SONT PAS À METTRE AU DOSSIER DU LANCEUR SUIVANT. Les marqueurs DOIVENT INSCRIRE au dossier des lanceurs que tous les retraits supplémentaires aient été effectués dans le cours d'un double ou triple jeu.

INTERPRÉTATIONS DE RÈGLEMENTS

1. MITAINE DE RECEVEUR

Règle 3.04 :

Un receveur ne peut remplacer sa mitaine pour un gant de joueur ou une mitaine de premier but dans le cours d'une partie ou quelconque jeu individuel. La mitaine du receveur peut comporter une pièce de vinyle fluorescente cousue.

2. PROCÉDURE AFIN DE MESURER UN GANT DE JOUEUR

Règles 3.04, 3.05, 3.06 :

Les Règles Officielles du Baseball 3.04, 3.05, et 3.06 décrivent la bonne manière de mesurer un gant et doivent être appliquées pour tous les gants utilisés dans les parties du Baseball Majeur. Les points clés sont les mesures « J » et « A » (voir le diagramme 4 des Règles Officielles du Baseball. La mesure « J » du haut de l'index (premier doigt) jusqu'à la base du gant ne peut dépasser 13 pouces.

La mesure « A » largeur de la paume, mesurée depuis la couture intérieure à la base de l'index ou premier doigt jusqu'à la limite du petit doigt ne peut dépasser 7 pouces $\frac{3}{4}$. Le gant ou la mitaine de premier but ne peut dépasser 13 pouces du sommet à la base, et la mitaine du receveur ne peut dépasser 15 pouces $\frac{1}{2}$ du sommet à la base ou plus de 38 pouces de circonférence.

Les mesures doivent être prises du devant ou du côté où le gant capte la balle, et le ruban à mesurer doit être en contact avec le gant et suivre tous les contours. À sa discrétion, l'arbitre peut mesurer tout gant suspect, ou un gérant adverse peut demander qu'un gant soit mesuré. Chaque gérant est limité à **deux** demandes de mesurage par partie. Toute prise de mesures sera effectuée par les arbitres uniquement entre les manches. Si un gant est jugé illégal, il sera temporairement confisqué. Un joueur qui refuse d'obtempérer à la demande de l'arbitre pourra être expulsé de la partie. Les jeux qui auront été effectués avant le mesurage demeurent.

3. FEUILLE D'ALIGNEMENT

Règle 4.03 :

Chaque gérant doit inscrire le nom de chaque joueur éligible sur la face de son ordre des frappeurs en plus de fournir l'alignement partant. Toutefois, l'omission du gérant d'inscrire un joueur éligible n'empêche pas ce joueur de prendre part à la partie, pas plus que ce soit un motif pour déposer un protêt, puisque c'est par courtoisie qu'on fournit cette liste des joueurs éligibles.

4. BALLE SE LOGEANT DANS L'UNIFORME

Règle 5.01(b) :

Si une balle frappée ou relayée se loge par inadvertance dans l'uniforme d'un joueur ou entraîneur (ou se loge dans le masque du receveur ou son équipement), l'arbitre doit appeler un "Temps d'arrêt." Il devra, utilisant le bon sens et le franc jeu, placer tous les coureurs de telle façon que, au jugement de l'arbitre, cela annulera l'effet de la balle hors-limite. En aucun cas, un retrait ne peut être effectué sur le jeu.

Notez que cette interprétation ne s'applique pas aux situations où une balle frappée ou relayée est coincée dans un gant de joueur défensif. Dans ces cas, la balle demeure en jeu. Un joueur défensif peut lancer son gant avec la balle en jeu coincée dans son gant. Tout joueur défensif en possession du gant contenant la balle coincée sera considéré en possession de la balle aux fins des règles. Par exemple, un joueur défensif peut toucher un coureur ou un but alors qu'il est en possession du gant contenant la balle coincée.

5. PREMIER BUT JOUANT DANS LE TERRITOIRE DES FAUSSES-BALLES

Règle 5.02 :

Les Règles Officielles du Baseball 5.02 stipulent que lorsque la balle est mise au jeu au début ou dans le cours de la partie, tous les joueurs défensifs à l'exception du receveur doivent être en territoire des bonnes balles. Particulièrement lorsqu'on retient un coureur au premier but, le joueur de premier but doit être positionné avec les deux pieds dans le territoire des bonnes balles. Il n'y a aucune pénalité relative à la violation de cette règle, autre que d'aviser le premier but de garder les deux pieds dans le territoire des bonnes balles, si on porte le tout à l'attention de l'arbitre ou—si on viole de façon flagrante ou à répétition—sur la directive de l'arbitre. Si un joueur refuse d'obtempérer après avoir été avisé par l'arbitre, le joueur pourra être l'objet d'une expulsion.

6. POSITION DU FRAPPEUR DANS LA BOITE DU FRAPPEUR

Règles 5.04(b), 6.03(a)(1) :

Lorsque le frappeur **prend position** dans la boîte du frappeur, il doit avoir les deux pieds entièrement à l'intérieur de la boîte; c.-à-d., aucune partie de chacun des pieds ne peut s'extentionner au-delà de la limite extérieure de la ligne définissant la boîte lorsque le frappeur prend sa position dans la boîte. Il n'y a pas de pénalité spécifique à enfreindre cette règle autre que le frappeur doit se faire signaler de demeurer à l'intérieur de la boîte si on porte le tout à l'attention de l'arbitre ou— si on viole de façon flagrante ou à répétition—sur la directive de l'arbitre. Si un joueur refuse

GUIDE DU PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA (Équipes)

d'obtempérer après avoir été avisé par l'arbitre, le joueur pourra être l'objet d'une expulsion. Voir les Règles Officielles du Baseball 5.04(b)(5).

Selon les Règles Officielles du Baseball 6.03(a)(1), si un frappeur **cogne** une balle (bonne, fausse, ricochet) avec un ou les deux pieds au sol **entièrement** à l'extérieur de la boîte du frappeur, le frappeur sera déclaré retiré. (Voir les Règles Officielles du Baseball 6.03(a)(1))

AFIN DE CLARIFIER: Il y a deux différentes règles en lien avec la position du frappeur dans la boîte. La règle 5.04(b)(5) requiert que le frappeur ait les deux pieds à l'intérieur de la boîte lorsqu'il prend initialement place dans la boîte avant de frapper (aucune portion du pied ne peut être à l'extérieur de la limite conformément à cette disposition, bien qu'aucune pénalité ne soit prescrite autre que celle indiquée plus haut). La règle 6.03(a)(1) stipule que le frappeur doit être déclaré **retiré** s'il **fait contact** avec la balle avec un ou les deux pieds au sol **entièrement** à l'extérieur de la boîte. (Donc, tant que quelconque partie du pied touche quelque partie de la ligne lorsque le frappeur **fait contact** avec la balle, il demeure à l'intérieur des règles.)

7. BALLON ATTEIGNANT LE DESSUS DE LA CLÔTURE DU CHAMP EXTÉRIEUR

Règle 5.05(a) :

À moins que ce ne soit spécifié autrement par les règlements locaux de terrains, un ballon dans le territoire des bonnes balles qui frappe le dessus de la clôture et bondit à l'intérieure de la surface de jeu sera considéré au même titre qu'un ballon dans le territoire des bonnes balles qui frappe la clôture et bondit à l'intérieure de la surface de jeu (en jeu, mais qui ne peut être capté pour les besoins d'un retrait).

À moins que ce ne soit spécifié autrement par les règlements locaux de terrains, un ballon dans le territoire des bonnes balles qui frappe le dessus de la clôture et bondit à l'extérieur de la surface de jeu sera considéré comme un circuit.

À moins que ce ne soit spécifié autrement par les règlements locaux de terrains, un ballon dans le territoire des bonnes balles qui frappe le dessus de la clôture et demeure sur le dessus sera considéré un double automatique.

8. ABANDONNER LA COURSE DES BUTS (INCLUANT APRÈS UNE TROISIÈME PRISE ÉCHAPPÉE)

Règles 5.05(a)(2) Commentaire, 5.09(b)(2) Commentaire :

Selon le commentaire des Règles Officielles du Baseball 5.05(a)(2), un frappeur **qui s'élance sur une troisième prise échappée est traité différemment** que les jeux relatifs à abandonner la course sur les buts spécifiés aux commentaires des Règles Officielles du Baseball 5.09(b).

Spécifiquement, les interprétations suivantes couvrent le frappeur qui s'est élancé sur une troisième prise échappée:

Un frappeur qui ne tient pas compte de la situation sur une troisième prise échappée et qui ne démontre pas d'intention de courir vers le premier but **sera déclaré retiré une fois que le frappeur aura quitté la surface de terre autour du marbre.**

La règle ci-dessus s'applique également à un frappeur qui s'élance sur une troisième prise échappée et qui ne fait aucun effort pour avancer au premier but à l'intérieur d'un temps raisonnable, au jugement de l'arbitre. Par exemple, un frappeur qui

“s’attarde” au marbre, enlevant son protecteur de cheville, et ensuite se met en direction du premier but sera aussi déclaré retiré.

Dû aux variations de grandeur et forme du cercle autour du marbre dans les différents parcs, lorsque le frappeur ne démontre pas d’effort pour avancer au premier but sur une troisième prise échappée, un tel frappeur pourra être déclaré retiré au jugement de l’arbitre. Dans tous les cas où le frappeur quitte le cercle de terre entourant le marbre avant de se diriger vers le premier but, le frappeur sera déclaré retiré.

Les arbitres doivent demeurer alertes dans les situations de jeux de temps lorsqu’un coureur abandonne sa course vers le prochain but, comme démontré dans le jeu suivant:

Jeu: Buts remplis, deux retraits, pointage égal en fin de neuvième manche. Le frappeur cogne un circuit à l’extérieur du terrain. Le coureur au premier but, croyant que le circuit met fin automatiquement à la partie, quitte sa ligne de course et se dirige vers l’abri. Le coureur du premier but est déclaré retiré avant que le coureur du troisième touche le marbre. Les autres coureurs continuent leurs courses et atteignent le marbre.

Règlementation: Aucun point ne marque; le troisième retrait fut effectué avant que le coureur du troisième atteigne le marbre. La partie se poursuit au début de la dixième manche avec le pointage égal. NOTE: S’il y avait moins de deux retraits, la partie se terminerait au moment où le point gagnant toucherait le marbre. Voir aussi les Règles Officielles du Baseball 5.08(b) et 7.01(g)(3).

9. INTERFÉRENCE DU RECEVEUR

Règles 5.05(b), 5.06(b)(3), 6.01(g) :

Selon les Règles Officielles du Baseball 5.05(b)(3), si une interférence du receveur est appelée lors d’un jeu en cours, l’arbitre doit laisser le jeu se poursuivre puisque le gérant peut décider de prendre le jeu—à moins que le frappeur atteigne le premier but et tous les autres coureurs avancent d’un but, ce qui fait que le jeu demeure et le gérant n’aura pas d’option pour prendre la pénalité relative à l’interférence.

L’arbitre doit indiquer l’interférence en la signalant et appelant l’infraction.

Le gérant doit faire le choix de prendre le jeu ou prendre la pénalité relative à l’interférence en avisant immédiatement l’arbitre du marbre suivant le jeu, ce choix ne peut ensuite être changé.

Si le frappeur-coureur manque le premier but, ou un coureur manque son prochain but, on les considérera avoir atteint le prochain but en référence à la note des Règles Officielles du Baseball 5.06(b)(3)(D) et tel que stipulé dans les Interprétations Approuvées des Règles Officielles du Baseball 6.02(a):

Un coureur qui manque le prochain but où il doit avancer et qui est retiré sur appel sera considéré avoir avancé d’un but pour les besoins de la règle.

Si un coureur tente de voler un but lorsqu’un receveur cause une interférence au frappeur, le coureur se voit accorder le but sur l’interférence. Les coureurs qui ne sont pas en tentative de vol ou forcés d’avancer demeurent au dernier but occupé au moment de l’interférence à moins que les Règles Officielles du Baseball 6.01(g) s’appliquent. Selon les Règles Officielles du Baseball 6.01(g), si un coureur **vole le marbre** lorsque le receveur cause de l’interférence au frappeur, la pénalité

additionnelle de la **feinte irrégulière** est invoquée, ce qui empêche **tous** coureurs d'avancer (qu'ils étaient en course ou non).

Voir aussi les Règles Officielles du Baseball 5.05(b)(3), 5.06(b)(3), et 6.01(g).

10. COUREUR POUSSÉ HORS DU BUT

Règle 5.06(a)(1) :

Au jugement de l'arbitre, si un coureur est poussé ou forcé de quitter un but par un joueur défensif de façon intentionnelle ou non, auquel le coureur aurait plutôt été déclaré sauf, l'arbitre a l'autorité et la discrétion, dans les circonstances, de retourner le coureur au but qu'il a été forcé de quitter suivant la fin du jeu.

11. DÉPASSER UN BUT SANS Y TOUCHER

Règle 5.06(a)(1) :

Sur une tentative de retirer un coureur, ce coureur n'obtient pas le droit à un but inoccupé jusqu'à ce qu'il touche le but avant d'être retiré. Ceci est vrai sans égard au fait que malgré la gestuelle de l'arbitre de ne pas rendre de décision signifie à l'équipe en défensive que le coureur a manqué le but aux fins d'un jeu d'appel. Voir la règle 5.09(c)(3).

12. DEUX COUREURS EN CONTACT SUR LE BUT

Règle 5.06(a)(2) :

Selon les Règles Officielles du Baseball 5.02(a)(2), si deux coureurs touchent le but au même moment, le coureur suivant est retiré lorsque touché (à moins bien sûr que le coureur précédant est forcé). On suggère que l'arbitre indique clairement quel coureur est retiré dans cette situation en le pointant. Voir les Règles Officielles du Baseball 5.06(a)(2) et 5.06(b)(2).

13. COUREUR DÉPASSANT UN BUT

Règle 5.06(b)(1) :

Un coureur est considéré avoir dépassé un but lorsqu'il a les deux pieds au sol au-delà du rebord arrière du but ou au-delà du rebord du but dans la direction où il avance. La direction où il avance détermine le rebord du but lorsqu'on définit si un coureur a dépassé un but.

14. ÉQUIPEMENT DÉTACHÉ TOUCHÉ PAR UNE BALLE LANCÉE OU FRAPPÉE

Règle 5.06(b)(4) :

Tout joueur défensif qui touche volontairement une balle frappée dans le territoire des fausses balles avec une pièce d'équipement détachée, et qu'au jugement de l'arbitre cette balle aurait eu l'opportunité de devenir une bonne balle permettra à tous les coureurs—incluant le frappeur-coureur—d'avancer de trois buts à partir du moment où la balle a été touchée sans pouvoir être retiré. La balle est en jeu et les coureurs peuvent avancer au-delà du but octroyé, à leurs risques.

Si un joueur défensif touche volontairement une balle frappée dans le territoire des fausses balles, et qu'au jugement de l'arbitre cette balle n'a aucune opportunité de devenir une bonne balle, l'arbitre doit déclarer une fausse balle.

Voir aussi les Règles Officielles du Baseball 5.06(b)(4)(C).

15. BALLE COINCÉE

Règle 5.06(b)(4)(f) :

Une balle frappée qui reste coincée dans une clôture, un tableau de pointage, des arbustes ou des vignes situés dans l'aire de jeu doit être considérée comme une balle coincée. De même, une balle qui se rend derrière une toile protectrice ou un coussin mural sans quitter l'aire de jeu doit aussi être considérée comme coincée et l'octroi de deux buts s'applique.

16. JEU OU TENTATIVE DE JEU

Règles 5.06(b)(4)(G), 5.09(c) :

Cette interprétation d'un "**jeu ou tentative de jeu**" s'applique autant pour les **octrois de buts** (Règles Officielles du Baseball 5.06(b)(4)(G)) que les **jeux d'appels** (Règles Officielles du Baseball 5.09(c)) :

Un **jeu ou une tentative de jeu** est interprété comme un effort légitime par un joueur défensif en possession de la balle de retirer un coureur. Ceci peut inclure une tentative de toucher un coureur, un joueur défensif qui court vers un but avec la balle afin d'effectuer un jeu forcé ou toucher un coureur, ou effectuer un relais à un autre joueur défensif dans la tentative de retirer un coureur. (Le fait que le coureur n'est pas retiré n'a pas d'importance.) Une feinte ou une feinte d'effectuer un relais ne doit pas être considérée comme un jeu ou une tentative de jeu.

EXEMPLES:

Jeu ou tentative de jeu:

- (1) Coureurs au premier et deuxième but, roulant à l'arrêt-court qui tente de toucher le coureur du deuxième but et le rate, et ensuite effectue un relais erratique dans les estrades au premier but.

Règlementation: La tentative de toucher le coureur de la part de l'arrêt-court est une tentative de jeu; ainsi le relais vers le premier but n'est pas le premier jeu d'un joueur d'avant-champ (même si c'est le premier relais), et l'octroi de but sera fait à partir du moment du relais.

- (2) Coureur au premier but et roulant au deuxième but qui donne la balle à l'arrêt-court pour le retrait du coureur, mais ce dernier est **sauf**. L'arrêt-court effectue un relais erratique dans les estrades au premier but.

Règlementation: Le relais du deuxième but vers l'arrêt-court est une tentative de jeu, même s'il n'a pas réussi. Le relais vers le premier but n'est pas le premier jeu d'un joueur d'avant-champ et ainsi l'octroi de buts doit être fait à partir du moment du relais. Le coureur qui était au premier but va marquer et le frappeur-coureur ira au deuxième but.

Pas un jeu ou une tentative de jeu:

- (1) Une feinte ou une tentative vers un but sans toutefois faire un relais, même si le joueur défensif arme son bras pour feindre un lancer.
- (2) Un lanceur feignant un relais à un but pour retenir ou jeter un coup d'œil à la progression d'un coureur dans le but de compléter un jeu d'appel à un autre but.

(3) Coureur au premier but, roulant à l'arrêt-court qui se prépare à relayer au deuxième but, mais garde la balle et effectue un relais erratique dans les estrades au premier but.

Règlementation: La feinte au joueur de deuxième but n'est pas considérée comme un jeu ou une tentative de jeu, et l'octroi de but sera fait à partir du moment du lancer.

(4) Coureurs au premier et troisième but, le coureur du premier but est en course lorsque la balle est frappée à l'arrêt-court. L'arrêt-court effectue une feinte de relayer au marbre, mais garde la balle—à la place, effectue un relais erratique dans les estrades au premier but; pendant ce temps, le coureur qui partait du premier but a contourné le deuxième but.

Règlementation: La feinte de l'arrêt-court vers le marbre n'est pas considérée comme un jeu ou une tentative de jeu; ainsi le relais dans les estrades est le premier jeu d'un joueur d'avant-champ et l'octroi de but sera fait à partir du moment du lancer.

17. OCTROI DE BUTS SUR UN RELAIS ERRATIQUE

Règles 5.06(b)(4)(G) :

Voir les Règles Officielles du Baseball 5.06(b)(4)(G) concernant l'octroi de but sur les balles relayées hors-limites. En faisant l'octroi, garder en tête les points suivants:

(1) Si le relais est un premier jeu d'un joueur d'avant-champ et que le frappeur-coureur n'a pas atteint le premier but lorsque le relais a été effectué, faites l'octroi de but à tous les coureurs de leur position **au moment du lancer**.

(2) Si le relais est un premier jeu d'un joueur d'avant-champ et que tous les coureurs incluant le frappeur-coureur avaient avancé d'un but lorsque le relais a été effectué, faites l'octroi de but à tous les coureurs de **leur position au moment du relais**.

(3) Si le relais n'est pas un premier jeu d'un joueur d'avant-champ ou si le relais est effectué par un voltigeur, faites l'octroi de but à tous les coureurs de **leur position au moment du relais**.

L'interprétation approuvée des Règles Officielles du Baseball 5.06(b)(4)(G) stipule que lorsque le premier relais est fait par un joueur d'avant-champ **après** que les coureurs et le frappeur ont avancé d'un but, alors les coureurs se voient octroyer deux buts à partir de leur position au moment du relais. (Voir le point (2) ci-dessus.) Cela peut survenir sur un haut ballon qu'un joueur d'avant-champ tente de capter en reculant, mais échappe, alors que durant ce temps, le frappeur et les coureurs ont clairement avancé d'un but; puis, dans la tentative de retirer le frappeur-coureur qui a déjà dépassé le premier but, le joueur défensif relaie la balle dans les estrades. Bien que ce soit le premier relais d'un joueur d'avant-champ, les coureurs incluant le frappeur-coureur ont avancé d'un but avant le relais et en conséquence, ils se voient octroyer deux buts à partir du dernier but touché lorsque le relais fut effectué. Avant d'octroyer deux buts à partir du dernier but touché par les coureurs, l'arbitre doit déterminer si tous les coureurs—incluant le frappeur-coureur—ont définitivement atteint le prochain but avant que le relais ait été effectué.

La terminologie “**lorsque le relais erratique a été effectué**” signifie lorsque le relais quitte la main du joueur, et non pas lorsque le relais atteint le sol, est capté par un joueur défensif ou se rend hors-limites dans les estrades.

Lorsqu’un coureur se voit accorder des buts sans risque d’être retiré parce que la balle est hors-limites, le coureur a toujours la responsabilité de toucher les buts octroyés et tous ceux qui précèdent.

En faisant l’octroi de but, les arbitres peuvent bénéficier de l’avis de leurs confrères. S’il y a quelque questionnement sur l’octroi de buts, on suggère aux arbitres de se consulter.

18. BALLES DÉVIÉES HORS-LIMITES

Règle 5.06(b)(4)(H) :

L’interprétation approuvée des Règles Officielles du Baseball 5.06(b)(4)(H) stipule que lorsqu’un **lancer** dévie sur le receveur et se rend **directement** hors-limites, l’octroi est d’un **but** à partir du moment du lancer. De même, lorsqu’un relais du lanceur en contact avec la plaque est dévié **directement** hors-limites par un joueur défensif, l’octroi est aussi d’un but.

Cependant, l’interprétation officielle stipule également que si la **balle lancée** (ou balle relayée par le lanceur en contact avec la plaque) passe entre les jambes ou dépasse le receveur (ou un joueur défensif), demeure sur la surface de jeu et est **ensuite poussée ou déviée hors-limites**, l’octroi est de **deux buts** à partir du **moment du lancer**.

Les règles ci-haut s’appliquent si la déflexion est involontaire de la part du joueur défensif. Si, au jugement de l’arbitre, un joueur défensif pousse ou dévie **intentionnellement** hors-limites une balle frappée ou relayée, l’octroi est de **deux buts** au moment où **la balle est poussée ou déviée**.

La liste suivante aide à faire le sommaire des octrois de but lorsque la balle est hors-limites:

- Si une balle lancée dévie sur le receveur et se rend **directement** hors-limites, l’octroi est d’un **but à partir du moment du lancer**.
- Si une balle relayée par le lanceur alors en contact avec la plaque est déviée par un joueur défensif et se rend **directement** hors-limites, l’octroi est d’un **but à partir du moment du relais**.
- Si une balle lancée (ou relayée par le lanceur en contact avec sa plaque) passe entre les jambes ou dépasse le receveur (ou un joueur défensif), demeure sur la surface de jeu et est **ensuite poussée ou déviée** hors-limites (dans les deux cas de façon involontaire), l’octroi est de **deux buts** à partir du moment du **lancer**. *Cette règle s’applique sans égard au fait que la balle aurait été hors-limites si elle n’avait pas été poussée ou déviée. (Voir l’interprétation approuvée des Règles Officielles du baseball 5.06(b)(4)(H).)*
- Si une balle relayée dévie sur un joueur défensif et se rend **directement** hors-limites, l’octroi est de deux buts à partir du moment du lancer si c’est le premier jeu d’un joueur d’avant-champ; autrement, l’octroi est de deux buts à partir du moment du relais.
- Si une balle relayée passe entre les jambes ou dépasse un joueur défensif, demeure sur la surface de jeu et est **ensuite poussée ou déviée** hors-limites

(dans les deux cas de façon involontaire), l'octroi est de deux buts à partir du moment du relais.

- Si un ballon dans le territoire des bonnes balles est dévié en vol par un joueur défensif et se rend ensuite hors-limites dans le territoire des bonnes balles, c'est un circuit.
- Si un ballon dans le territoire des bonnes balles est dévié en vol par un joueur défensif et se rend ensuite hors-limites dans le territoire des fausses-balles, l'octroi est de deux buts à partir du moment du lancer.
- Si une bonne balle qui n'est pas en vol est déviée par un joueur défensif et se rend hors-limites, l'octroi est de deux buts à partir du moment du lancer.
- Si un joueur défensif a **complété l'attrapé** d'une balle frappée ou relayée et ensuite pousse ou dévie cette balle hors-limites, l'octroi est de deux buts à partir de la position des coureurs au moment où la balle est poussée ou déviée.
- Si un joueur défensif a **complété l'attrapé** d'une balle frappée ou relayée et ensuite échappe la balle alors qu'il est hors-limites, ou si le joueur défensif échappe la balle et qu'elle se rend hors-limites, l'octroi est de deux buts à partir de la position des coureurs au moment où la balle est échappée.
- Si, au jugement de l'arbitre, un joueur défensif **pousse ou dévie volontairement** hors-limites une balle frappée ou relayée, l'octroi est de **deux buts** à partir **du moment où la balle a été poussée ou déviée**.

19. BALLE FRAPPÉE ATTEIGNANT UN COUREUR

Règles 5.06(c) et 6.01(a)(11) :

Le concept du coureur étant en danger après que la balle dépasse un joueur d'avant-champ et atteigne le coureur dans la situation où un autre joueur d'avant-champ a toujours une chance de capter la balle s'applique **SEULEMENT** lorsque la balle **DÉPASSE** le premier joueur d'avant-champ sans être touchée ou déviée par ce joueur. Ce concept **NE S'APPLIQUE PAS** si la balle est **touchée** ou **déviée** par le premier joueur d'avant-champ, **même si un autre joueur d'avant-champ a une chance de capter la balle et effectuer un jeu**.

En d'autres mots, après qu'une balle ait été touchée (déviée) par un joueur d'avant-champ (incluant le lanceur), si la balle atteint ensuite un coureur (non-intentionnellement de la part du coureur), la balle demeure en jeu même si un autre joueur d'avant-champ peut être en position de capter la balle. (Voir les Règles Officielles du Baseball 5.06(c)(6) et 6.01(a)(11).)

L'idée derrière le concept plus haut est qu'on ne peut s'attendre à ce que le coureur en course puisse éviter une balle déviée et ne doit pas, à ce moment, être en danger d'être retiré puisqu'atteint par une balle déviée. Bien sûr, un coureur peut toujours être coupable d'interférence intentionnelle, même après qu'un joueur d'avant-champ ait fait dévier la balle si le coureur fait délibérément dévier la balle ou laisse la balle l'atteindre alors qu'il aurait pu raisonnablement l'éviter. Le fait que la balle est déviée par un joueur d'avant-champ ne devrait pas être interprété comme une permission pour le coureur de faire intentionnellement une interférence. (Voir les Règles Officielles du Baseball 6.01(a)(6) et 6.01(a)(7).)

GUIDE DU PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA (Équipes)

Après qu'une balle frappée ait été touchée (déviée) par un joueur d'avant-champ, si la balle atteint ensuite un coureur (non-intentionnellement de la part du coureur), elle est en jeu malgré le fait qu'un autre joueur d'avant-champ ne soit en position de capter la balle. Ce n'est **pas** le cas si un joueur d'avant-champ **fait un jeu avec la balle**. Spécifiquement, si une balle frappée est déviée par un joueur d'avant-champ et qu'un autre joueur est en position de capter la balle, le coureur doit éviter le joueur d'avant-champ. Si le coureur cause de l'interférence avec le joueur d'avant-champ lorsque ce dernier effectue un jeu—même si la balle a été touchée par un autre joueur d'avant-champ—le coureur est déclaré retiré. Selon les règles, un joueur d'avant-champ qui effectue un jeu sur une balle frappée a priorité.

D'un autre côté, si une balle frappée passe derrière ou à côté d'un joueur d'avant-champ (autre que le lanceur) sans toucher le joueur d'avant-champ et ensuite atteint le coureur immédiatement derrière le joueur d'avant-champ, l'arbitre doit déterminer si un autre joueur d'avant-champ pouvait atteindre la balle et faire un jeu. Si l'arbitre détermine qu'un autre joueur d'avant-champ **pouvait** effectuer un jeu, le coureur est **retiré**. Si l'arbitre détermine qu'un autre joueur d'avant-champ **ne pouvait** effectuer de jeu, la balle demeure **en jeu**.

L'interprétation qu'on doit faire de la phrase « une bonne balle passe à proximité d'un joueur d'avant-champ et touche un coureur immédiatement derrière lui » (Règles Officielles du Baseball 6.01(a)(11) et 5.06(c)(6)) est que cela réfère à une balle qui passe entre les jambes du joueur d'avant-champ ou à proximité et atteint un coureur directement derrière le joueur d'avant-champ.

EXEMPLES:

(1) Coureur au deuxième but, un retrait. Le frappeur cogne une balle au sol entre le troisième but et l'arrêt-court. Le troisième but charge la balle sur le gazon afin de la capter alors que l'arrêt-court se dirige vers le troisième but pendant que le coureur est en course. La balle passe à proximité du joueur de troisième but sans le toucher et atteint le coureur dans sa ligne de course. L'arrêt-court pouvait atteindre la balle.

Règlementation: Le coureur du deuxième but est retiré et le frappeur-coureur se voit accorder le premier but. La balle a dépassé, mais n'a pas été touchée par un joueur d'avant-champ autre que le lanceur avant d'atteindre le coureur. Toutefois, un autre joueur d'avant-champ derrière le coureur fut privé de l'opportunité d'atteindre la balle.

(2) Coureur au deuxième but, un retrait. Le frappeur cogne une balle au sol entre le troisième but et l'arrêt-court. Le troisième but charge la balle sur le gazon afin de la capter alors que l'arrêt-court se dirige vers le troisième but pendant que le coureur est en course. La balle est déviée par le joueur de troisième but en direction de l'arrêt-court. L'arrêt-court aurait été en position d'atteindre la balle, mais la balle atteint le coureur, faisant en sorte que le jeu n'est plus possible.

Règlementation: Le coureur du deuxième but n'est pas retiré et la balle demeure en jeu (en assumant qu'il n'y a pas eu d'interférence intentionnelle du coureur). Le fait que l'arrêt-court aurait atteint la balle si elle n'avait pas atteint le coureur n'est plus tenu en compte parce que la balle a été déviée par le premier joueur d'avant-champ.

(3) Coureur au premier but, un retrait. Le coureur est en course sur le lancer. Le frappeur cogne une balle en direction du lanceur. Le lanceur fait dévier la balle en

GUIDE DU PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA (Équipes)

direction du joueur de deuxième but qui a définitivement une chance d'atteindre la balle. Toutefois, la balle atteint le coureur avant qu'elle n'atteigne le joueur de deuxième but.

Règlementation: Le coureur du premier but n'est **pas** retiré et la balle demeure en jeu (en assumant qu'il n'y a pas eu d'interférence intentionnelle du coureur). Comparez ce jeu avec le prochain jeu.

(4) Coureur au premier but, un retrait. Le coureur est en course sur le lancer. Le frappeur cogne une balle en direction du lanceur. Le lanceur fait dévier la balle en direction du joueur de deuxième but. Alors que le coureur se dirige vers le deuxième but, il entre de façon non intentionnelle en contact avec le joueur de deuxième but qui tente d'atteindre la balle déviée.

Règlementation: Une interférence est signalée et le coureur du premier but est retiré. Même avec une balle déviée, cela demeure une balle frappée et le coureur doit éviter le joueur défensif. Le frappeur-coureur se voit accorder le premier but.

(5) Coureurs au premier et deuxième but, les deux coureurs en course. Le frappeur se retourne pour l'amorti, le premier et troisième but s'avance et l'arrêt-court va couvrir le troisième but. Le frappeur cogne la balle au dernier instant et frappe une balle au sol en direction de la position de l'arrêt-court. Toutefois, l'arrêt-court s'est déplacé vers le troisième but et personne n'est en position d'atteindre la balle. Le roulant atteint le coureur qui partait du deuxième but.

Règlementation: Le coureur du deuxième but est retiré pour avoir été atteint par une balle frappée. Le frappeur-coureur se voit accorder le premier but. On ne considère pas que la balle ait passé à proximité d'un joueur d'avant-champ sur ce jeu.

(6) Coureurs au premier et deuxième but, les joueurs de premier et troisième but sont en position pour l'amorti, les deux coureurs sont en course. Le frappeur se retourne pour l'amorti, mais cogne la balle au dernier instant et frappe une balle qui bondit par-dessus la tête du joueur de troisième but qui jouait vingt pieds devant le troisième but. La balle atteint le coureur qui partait du deuxième but. Deux options : (a) Assumez que l'arrêt-court est en position d'atteindre la balle; (b) Assumez que l'arrêt-court n'est pas en position d'atteindre la balle.

Règlementation: Option (a), Le coureur du deuxième but est retiré. On considère que la balle a dépassé le troisième but, mais un autre joueur d'avant-champ pouvait atteindre la balle. Option (b), la balle demeure en jeu. On considère que la balle a dépassé le troisième but, mais aucun autre joueur d'avant-champ ne pouvait atteindre la balle.

(7) Coureur au premier but, frappe et court. Le frappeur cogne un roulant en direction de la position du joueur de deuxième but (qui est vacante du fait que le joueur de deuxième but est allé couvrir le deuxième but). Le roulant atteint le coureur provenant du premier but.

Règlementation: Le coureur du premier but est retiré pour avoir été atteint par une balle frappée. Le frappeur-coureur se voit accorder le premier but. On ne considère pas que la balle ait dépassé un joueur d'avant-champ sur ce jeu.

(8) Coureur au premier but, un retrait. Le coureur est en course sur le lancer. Le frappeur cogne un roulant en direction du lanceur. Le lanceur fait dévier la balle en direction du joueur de deuxième but, qui a définitivement une chance d'atteindre la balle. Toutefois, la balle atteint le coureur avant qu'elle ne puisse être jouée par le

GUIDE DU PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA (Équipes)

joueur de deuxième but. En atteignant le coureur, la balle bifurque dans le gant du joueur d'arrêt-court, l'arrêt-court retire le frappeur-coureur au premier but alors que le coureur atteint par la balle frappée se rend au deuxième but.

Règlementation: La balle demeure en jeu (en assumant qu'il n'y a pas eu d'interférence intentionnelle du coureur qui partait du premier but). Le frappeur-coureur est retiré et le coureur qui était au premier but peut demeurer au deuxième but.

(9) Coureur au premier but, joueur de premier but jouant devant le coureur. Le frappeur cogne un roulant juste hors d'atteinte du joueur de premier but qui plonge à sa droite. La balle atteint ensuite le coureur.

Règlementation: Lors de ce jeu, on considère que la balle a dépassé le joueur d'avant-champ. L'arbitre doit juger si un autre joueur d'avant-champ pouvait atteindre la balle. Si l'arbitre juge que oui, alors le coureur est retiré. Si l'arbitre juge que non, la balle demeure en jeu.

(10) Buts remplis, aucun retrait. L'avant-champ joue rapproché. Le frappeur cogne un solide roulant que le joueur de troisième but fait dévier en direction de l'arrêt-court. Le coureur du deuxième but, voyant que l'arrêt-court a une bonne chance d'atteindre la balle, se laisse atteindre par la balle. La balle bifurque vers le champ gauche et tous les coureurs avancent.

Règlementation: Le coureur provenant du deuxième but a causé intentionnellement de l'interférence avec une balle frappée afin de briser un possible double jeu. Le coureur provenant du deuxième but est retiré ainsi que le frappeur-coureur. Les coureurs retournent au premier et troisième but. Le coureur du deuxième but a enfreint les Règles Officielles du Baseball 6.01(a)(6).

(11) Coureur au troisième but, aucun retrait. Le frappeur cogne un solide roulant le long de la ligne du troisième but qui atteint le coureur dans le territoire des bonnes balles alors que le coureur est en contact avec le troisième but. Le coureur ne tentait pas de créer intentionnellement de l'interférence, et le joueur de troisième but est positionné derrière le coureur.

Règlementation: Le coureur est retiré. La balle est morte et le frappeur-coureur se voit accorder le premier but. Le fait que le coureur était en contact avec le but lorsqu'il a été atteint n'a aucune incidence sur le jeu. (L'exception à cela est lorsqu'un coureur est atteint par une chandelle intérieure alors qu'il est en contact avec le but.)

(12) Coureur au deuxième but, aucun retrait. Le frappeur dépose un amorti le long de la ligne du troisième but. Le lanceur et le troisième but se dirigent vers la balle et la laisse rouler, espérant qu'elle devienne fausse. La balle continue sa course dans le territoire des bonnes balles le long de la ligne alors que le lanceur et le troisième but continuent de la suivre. La balle arrête sa course au troisième but, touche ce but et ensuite atteint le coureur provenant du deuxième but qui est en contact avec le troisième but.

Règlementation: Même si techniquement la balle n'a pas dépassé un joueur d'avant-champ, la balle demeure en jeu parce que le joueur d'avant-champ pouvait faire un jeu sur la balle frappée, mais a choisi de ne pas le faire. Le coureur n'est pas retiré dans cette situation.

EN RÉSUMÉ:

GUIDE DU PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA (Équipes)

Un coureur est retiré lorsqu'atteint par une balle frappée (non-intentionnellement de la part du coureur) à moins que:

- (1) La balle est touchée par un joueur d'avant-champ; ou
- (2) La balle a dépassé ou passé à proximité d'un joueur d'avant-champ ET aucun autre joueur d'avant-champ ne pouvait atteindre la balle.

Aussi, un coureur doit tenter d'éviter un joueur d'avant-champ qui tente d'atteindre une balle frappée même si la balle est déviée par un autre joueur d'avant-champ.

20. MOMENT DU LANCER

Règle 5.07(a) :

Le moment du lancer est défini au moment où le mouvement du lanceur se compromet pour lancer la balle au frappeur.

- De la position sans arrêt, cela se définit par le moment où le lanceur débute son mouvement naturel associé à lancer la balle au frappeur (c.-à-d., le début de sa motion).
- De la position avec pause, cela se définit par le moment où le lanceur débute son mouvement naturel associé à lancer la balle **après** que le lanceur ait joint les deux mains ensemble devant son corps.

Alors que le lanceur est en contact avec la plaque, un coureur qui avance est considéré avoir occupé le dernier but touché au moment où le lanceur débute sa motion au frappeur. La motion du lanceur est définie par tout mouvement qui compromet le lanceur à lancer la balle au frappeur.

Tant que le lanceur ne s'est pas commis à lancer, un coureur peut avancer et est considéré avoir occupé le dernier but touché au moment où le lanceur a initié sa motion vers le frappeur.

La motion préliminaire connue par l'expression "joindre les mains" n'est **pas** considérée comme le début de la motion du lanceur.

21. LA POSITION SANS ARRÊT

Règle 5.07(a)(1) :

Le lanceur assume la position sans arrêt de l'une de ces trois façons:

- (1) Faisant face au frappeur, **les mains jointes**, le pied pivot en contact avec la plaque, l'autre pied libre. Ceci est la "traditionnelle" position sans arrêt. De cette position (mains jointes), tout mouvement naturel associé à la livraison du lancer au frappeur compromet le lanceur à effectuer un lancer sans interruption.
- (2) Faisant face au frappeur, **mains séparées** (habituellement le long du corps), le pied pivot en contact avec la plaque, l'autre pied libre. De cette position sans arrêt, le lanceur passe directement à la livraison du lancer au frappeur. Si le lanceur utilise cette position sans arrêt (mains le long du corps), le premier mouvement de ses mains, bras ou pieds associé à la livraison du lancer compromet le lanceur à lancer.
- (3) Faisant face au frappeur, mains séparées, le pied pivot en contact avec la plaque, l'autre pied libre. De cette position (mains séparées), le lanceur reçoit les signaux du receveur et ensuite joint ses mains ensemble en **position stationnaire** ("pause") avant de débiter la livraison. Une fois que les mains du lanceur sont jointes, le lanceur est dans la "traditionnelle" position sans arrêt. Si un lanceur utilise cette position sans arrêt, le fait de monter les bras et placer ses mains devant son

GUIDE DU PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA (Équipes)

corps ne doit pas être interprété comme le début de sa livraison du lancer À MOINS QUE d'autres actions soient initiées simultanément avec une autre partie du corps et soient associées avec la livraison du lancer.

Chacune des trois positions décrites plus haut est considérée conforme à la position sans arrêt, et de cette position sans arrêt (sans égard au fait que les mains du lanceur sont jointes ou séparés), le lanceur peut:

- (1) Effectuer la livraison de la balle au frappeur, ou
- (2) Effectuer un pas et faire un relais à un but pour prendre un coureur à contrepied, ou
- (3) Déplaquer en retirant d'abord le pied pivot vers l'arrière. (Déplaquer en retirant d'abord le pied libre vers l'arrière est une feinte irrégulière lorsque des coureurs sont sur les buts, qu'importe si les mains du lanceur sont jointes ou séparées.)

De chacune des trois positions sans arrêt décrites dans cette section, le lanceur peut faire un pas et effectuer un relais à un but afin de prendre un coureur à contrepied (c.-à-d., le lanceur n'a pas d'abord à déplaquer). Bien que rare, c'est légal **dans la mesure** où le lanceur ne commet aucun mouvement associé à la livraison de la balle au frappeur avant que le lanceur fasse un relais vers un but.

Jeu: Buts remplis, le lanceur dans la position sans arrêt. Avant de faire quelconque mouvement associé à la livraison du lancer au frappeur, le lanceur se retourne, effectue un pas et fait un relais au deuxième but (ou au premier ou troisième but) dans un mouvement continu afin de prendre le coureur à contrepied.

Règlementation: C'est un mouvement légal.

AFIN DE CLARIFIER:

- (1) Si les mains du lanceur sont jointes devant son corps dans une *position stationnaire* avant que le lanceur effectue la livraison du lancer au frappeur, l'action préliminaire de joindre les mains n'est **pas** interprétée comme le début de sa motion ou livraison vers le frappeur. Si toutefois cette action préliminaire est accompagnée de tout autre mouvement naturel associé à la livraison vers le frappeur, alors le lanceur est commis d'effectuer un lancer au frappeur sans altérer ou interrompre sa livraison une fois que ce mouvement est initié.
- (2) Si le lanceur n'assume **pas** une *position stationnaire avec les mains jointes* avant d'initier sa livraison vers le marbre, tout mouvement naturel associé avec le début de la livraison du lancer commet le lanceur à effectuer un lancer.

De la position sans arrêt, le lanceur ne peut se rendre à la position avec arrêt—s'il le fait, c'est une feinte irrégulière s'il y a des coureurs sur les buts.

Dans la position sans arrêt, le lanceur doit avoir les deux pieds bien au sol.

En 2006, le comité des règles officielles de jeu a effectué de nombreux changements à la position sans arrêt. Ces changements ont pris effet au niveau des Ligues Majeures en 2007.

Les changements permettent au lanceur d'avoir une portion du pied pivot, plutôt que tout le pied, en contact avec la plaque. De plus, de la position sans arrêt, on permet au lanceur d'avoir son pied libre d'un côté ou l'autre de la plaque, devant la plaque, sur la plaque, ou derrière la plaque, et de faire un pas d'un côté ou de l'autre de la

plaque—toutes ces positions sont dorénavant permises. Les éditions précédentes des Règles Officielles du Baseball interdisaient cette pratique.

Selon les règles adoptées en 2007,

- (a) Seulement une partie du pied pivot du lanceur doit être en contact avec la plaque. Cela s'applique autant à la position sans arrêt qu'avec arrêt. Un lanceur peut lancer "du bout" de la plaque, tant que quelque partie du pied pivot soit en contact avec la plaque.
- (b) Dans la position sans arrêt, le pied libre du lanceur peut être sur la plaque, devant la plaque, sur le côté de la plaque, ou derrière la plaque.
- (c) De la position sans arrêt, il est permis au lanceur de faire un pas sur le côté de la plaque durant la livraison vers le marbre (autrefois interdit).

22 MOUVEMENT AVEC ARRÊT VS MOUVEMENT SANS ARRÊT

Règle 5.07(a)(2) :

Le commentaire à la règle 5.07(a)(2) stipule, en partie, que, « Avec un ou des coureurs sur les buts, le lanceur sera présumé lancer du mouvement avec arrêt si son pied pivot est en contact et parallèle à la plaque du lanceur et sa jambe libre devant la plaque du lanceur, à moins qu'avant la présence au bâton du frappeur, il signifie à l'arbitre que dans cette situation il lancera du mouvement sans arrêt. On permettra au lanceur d'avertir l'arbitre qu'il lancera du mouvement sans arrêt durant une présence au bâton seulement dans l'éventualité d'une (i) substitution par l'équipe offensive, ou (ii) immédiatement suivant l'avance d'un ou plusieurs coureurs (c'est-à-dire, après qu'un ou plusieurs coureurs aient avancé sur les buts, mais avant le prochain lancer au frappeur). »

Une fois que le lanceur avertit l'arbitre du marbre de son intention de lancer avec mouvement sans arrêt, l'arbitre doit appeler un « Temps d'arrêt »; la balle est morte et l'arbitre devra indiquer aux autres officiels et chaque équipe que le lanceur a décidé de lancer du mouvement sans arrêt.

23 COMMENTAIRE EN LIEN AVEC LES JEUX METTANT FIN AUX PARTIES

Règle 5.08(b) :

Lors que le point gagnant est marqué dans la dernière demi-manche d'une partie réglementaire, ou dans la dernière demi-manche d'une manche supplémentaire avec les buts remplis en conséquence de tout jeu autre que ceux énoncés à la règle 5.08(b), la balle est en jeu et les coureurs peuvent être retirés. Si le troisième retrait est un jeu forcé, aucun point ne marque.

24. JOUEUR DÉFENSIF PÉNÉTRANT DANS L'ABRI OU LES ESTRADES

Règle 5.09(a)(1) Commentaire :

Le commentaire des Règles Officielles du Baseball 5.09(a)(1) stipule qu'aucun joueur défensif ne peut mettre un pied ou pénétrer dans l'abri pour faire un attrapé. Toutefois, si un joueur défensif après avoir capté une balle sur la surface de jeu pénètre ou tombe dans une aire hors-limite à tout moment alors qu'il est en possession de la balle, les coureurs pourront avancer d'un but et la balle sera déclarée morte.

GUIDE DU PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA (Équipes)

Afin de déclarer un attrapé conforme, le joueur défensif doit avoir un ou les deux pieds sur ou au-dessus de la surface de jeu (incluant le rebord de l'abri) et aucun des pieds au sol à l'intérieur de l'abri ou toute surface hors-limites.

On considère que le joueur défensif est dans l'abri—et de ce fait, ne pouvant faire un attrapé conforme—lorsque le joueur défensif a un ou les deux pieds à l'intérieur de l'abri (par exemple, dans les marches ou sur le plancher de l'abri) ou a plongé dans l'abri avec aucun des deux pieds sur ou au-dessus de la surface de jeu. Le rebord de l'abri (c.-à-d., le haut de la marche de l'abri qui est à l'égalité avec la surface de jeu, même si c'est un matériel différent de la surface de jeu) est considéré à l'extérieur de l'abri aux fins de cette règle.

Par exemple, un joueur qui capte un ballon avec un pied sur le rebord et l'autre pied sur une marche à l'intérieur de l'abri sera considéré à l'intérieur de l'abri et aucun attrapé ne sera possible. D'un autre côté, un joueur qui capte un ballon avec un pied sur le rebord et l'autre pied dans les airs au-dessus d'une marche, ou au-dessus du plancher de l'abri ne sera **pas** considéré à l'intérieur de l'abri parce que dans cet exemple, un pied est sur la surface de jeu et aucun pied n'est au sol dans l'abri.

NOTE: Une balle qui touche une pièce d'équipement sur le rebord de l'abri est morte. Les équipes doivent les efforts nécessaires afin de garder tout l'équipement hors du haut de la marche (rebord) de l'abri.

EXEMPLES:

(1) Le receveur capte un ballon hors-ligne sur la surface de jeu, et son momentum le transporte à l'intérieur de l'abri.

Règlementation: Attrapé conforme. Un "Temps d'arrêt" est appelé et tous les coureurs se voient accorder un but à partir du moment du lancer.

(2) Le receveur capte un ballon hors-ligne sur la surface de jeu et son momentum le transporte à l'intérieur de l'abri. Alors qu'il se trouve dans l'abri, le receveur tombe au sol puis échappe la balle.

Règlementation: Fausse-balle.

(3) Le receveur plonge, capte la balle et glisse dans l'abri après avoir capté la balle. Le receveur termine sa course sur le plancher de l'abri, face contre terre, en possession de la balle.

Règlementation: Attrapé conforme. Un "Temps d'arrêt" est appelé et tous les coureurs se voient accorder un but à au moment du lancer.

(5) Buts remplis, un retrait. Le joueur défensif capte la balle et son momentum le transporte dans les estrades. Est-ce que le joueur défensif peut ensuite effectuer un relais pour un jeu?

Règlementation: Non. Un "Temps d'arrêt" est appelé et tous les coureurs avancent d'un but.

25. RELAIS QUI ATTEINT UN CASQUE OU UN BÂTON

Règle 5.09(a)(8) :

Si un relais atteint accidentellement un casque ou un bâton (aucune intention de la part du coureur de causer de l'interférence) dans le territoire des bonnes ou des fausses-balles, la balle demeure en jeu comme si elle n'avait pas atteint le casque ou le bâton.

Si, au jugement de l'arbitre, il n'y a une intention de la part du coureur de causer de l'interférence avec un relais en laissant tomber son casque ou son bâton ou en lançant un ou l'autre vers la balle, alors le coureur sera retiré, la balle est morte et tous les coureurs retournent au dernier but occupé.

26. JOUEUR D'AVANT-CHAMP QUI ÉCHAPPE VOLONTAIREMENT UN BALLON OU UNE FLÈCHE

Règle 5.09(a)(12) :

Selon les Règles Officielles du Baseball 5.09(a)(12), le frappeur est retiré, la balle est morte et le ou les coureurs retournent à leurs buts lorsqu'un joueur d'avant-champ échappe volontairement un ballon ou une flèche dans le territoire des bonnes balles avec des coureurs au premier, premier et deuxième, premier et troisième, ou les buts remplis (avec moins de 2 retraits).

Notez que le frappeur n'est **pas** retiré dans cette situation si le joueur d'avant-champ laisse tomber la balle au sol **sans y toucher**, **sauf** lorsque la règle de la chandelle intérieure s'applique.

Lorsqu'un joueur d'avant-champ échappe volontairement une balle ou une flèche dans le territoire des bonnes balles afin de créer une situation de double jeu, les coureurs peuvent retourner au dernier but occupé au moment du lancer sans risque d'être retiré. Le même raisonnement s'applique si un voltigeur s'approche si près de l'avant-champ pour créer une situation de double jeu s'il échappe volontairement la balle.

Les coureurs ne peuvent avancer selon la règle. Les arbitres doivent immédiatement appeler un "Temps d'arrêt" lorsqu'à leur jugement la balle est échappée volontairement.

27. EXTÉRIEUR DE LA LIGNE DE COURSE

Règle 5.09(b)(1) :

Lorsqu'on détermine si un coureur doit être retiré en lien avec la règle 5.09(b)(1), tant que l'arbitre détermine qu'un jeu est effectué sur le coureur et qu'on tente de le toucher, c'est-à-dire que le joueur défensif est en mouvement pour toucher le coureur, il n'est pas requis de toucher physiquement le coureur pour déclaré retiré un coureur à l'extérieur de la ligne de course.

28. ABANDONNER SA COURSE SUR UN JEU FORCÉ

Règles 5.01(b)(1), 5.09(B)(2), 5.09(B)(1)&(2) Commentaire, 5.09(b)(6) :

Un coureur retiré pour abandonner sa course d'atteindre le prochain but ne modifie pas la nature d'un jeu forcé pour d'autres coureurs.

29. COUREUR EN VOL SUR UNE QUATRIÈME BALLE

Règle 5.09(b)(4) :

Jeu: Avec un coureur au premier but et un compte de 3-1 au frappeur, le coureur tente de voler le deuxième but sur le lancer et l'arbitre déclare le coureur retiré. Une quatrième balle a été appelée sur le lancer. Le coureur, puisqu'il a été déclaré retiré, n'est plus en contact avec le but et est touché par le joueur défensif.

Règlementation: Puisque le coureur a droit au deuxième but sur la quatrième balle et a été déclaré retiré par erreur, l'arbitre appelle un temps d'arrêt et place le coureur à nouveau au deuxième but.

30. FRAPPEUR-COUREUR DÉPASSANT LE PREMIER BUT

Règle 5.09(b)(4) :

L'exception à la règle 5.09(b)(4) stipule que le frappeur-coureur ne peut être retiré pour avoir dépassé ou glissé au-delà du premier but s'il y retourne immédiatement. Toutefois, une fois que le frappeur-coureur retourne sauf au premier but après l'avoir dépassé/glisser au-delà, il n'est plus « protégé » d'être retiré si, subséquemment, il perd contact avec le but.

31. COUREUR MANQUANT LE MARBRE

Règle 5.05(b), 5.09(b)(12), 5.09(c)(2) :

La règle 5.09(b)(12) stipule que si un coureur en marquant néglige de toucher le marbre et continue son chemin vers l'abri (ne faisant aucun effort pour retourner y toucher), le coureur peut être retiré par un joueur défensif qui touche le marbre et en demandant à l'arbitre de rendre une décision. Cependant, cette règle s'applique seulement lorsqu'un coureur continue son chemin vers l'abri et que le receveur serait requis de poursuivre le coureur. Cela ne s'applique pas au jeu normal où un coureur néglige de toucher au marbre et fait immédiatement un effort pour revenir au marbre avant d'être touché. Dans ce cas, le coureur doit être touché. Dans ces cas, la règle de la ligne de course doit s'appliquer au coureur (c.-à-d., il ne peut pas courir à plus de 3 pieds de la "ligne de course" entre lui et le marbre).

Sur un jeu au marbre, si le coureur manque le marbre et le joueur défensif n'applique pas la balle sur le coureur, il est préférable que l'arbitre ne fasse **aucun signal** sur le jeu. Comme mentionné dans le paragraphe précédent, le coureur doit alors être touché s'il tente de retourner au marbre; si le coureur continue son chemin vers l'abri, la défensive peut faire appel.

Un coureur ne peut retourner toucher un but manqué—le marbre ou tout autre but—après être entré dans l'abri. Sur un jeu où « ni le marbre, ni le coureur n'est touché », il est permis au coureur de retourner toucher le marbre lorsque la balle est morte tant qu'il y a moins de trois retraits et/ou qu'un coureur précédant n'ait marqué.

Si deux coureurs arrivent au marbre au même moment et que le premier coureur manque le marbre, mais que le second coureur y touche, le premier coureur ne peut retourner toucher le marbre et pourra être retiré sur appel. Si l'appel sur le coureur fait en sorte qu'il est le troisième retrait de la manche, aucun point ne marque. Voir l'Interprétation Approuvée (A) des Règles Officielles du Baseball 5.09(c)(2).

32. COUREUR ATTEINT PAR UNE CHANDELLE INTÉRIEURE

Règle 5.09(b)(7) :

Selon la règle 5.09(b)(7), tout coureur est retiré lorsque — il est touché par une bonne balle dans le territoire des bonnes balles avant que la balle n'ait touché ou dépassé un joueur d'avant-champ. La balle est morte et aucun coureur ne peut marquer ou même avancer, à l'exception des coureurs forcés d'avancer.

GUIDE DU PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA (Équipes)

Si une chandelle intérieure touche un coureur alors qu'il n'est pas en contact avec son but, autant le coureur que le frappeur sont retirés. La balle est morte et les coureurs ne peuvent avancer.

33. DÉPASSER UN COUREUR

Règle 5.09(b)(9) :

Le fait de dépasser un coureur ne peut « protéger » un joueur d'être déclaré retiré en conformité avec la règle 5.09(b)(9) lorsqu'un temps d'arrêt est appelé ou dans toute situation de balle morte (c'est-à-dire un double automatique, un circuit, etc.) s'ils sont encore en situation de course sur les buts.

34. COUREUR MANQUANT LE MARBRE

Règle 5.09(b)(12), 5.09(c)(2), 5.09(b)(5) :

La règle 5.09(b)(12) stipule que si un coureur en marquant néglige de toucher le marbre et continue son chemin vers l'abri (ne faisant aucun effort pour retourner y toucher), le coureur peut être retiré par un joueur défensif qui touche le marbre et en demandant à l'arbitre de rendre une décision. Cependant, cette règle s'applique seulement lorsqu'un coureur continue son chemin vers l'abri et que le receveur serait requis de poursuivre le coureur. Cela ne s'applique pas au jeu normal où un coureur néglige de toucher au marbre et fait immédiatement un effort pour revenir au marbre avant d'être touché. Dans ce cas, le coureur doit être touché. Dans ces cas, la règle de la ligne de course doit s'appliquer au coureur (c.-à-d., il ne peut pas courir à plus de 3 pieds de la "ligne de course" entre lui et le marbre).

Sur un jeu au marbre, si le coureur manque le marbre et le joueur défensif n'applique pas la balle sur le coureur, il est préférable que l'arbitre ne fasse **aucun signal** sur le jeu. Comme mentionné dans le paragraphe précédent, le coureur doit alors être touché s'il tente de retourner au marbre; si le coureur continue son chemin vers l'abri, la défensive peut faire appel.

Un coureur ne peut retourner toucher un but manqué—le marbre ou tout autre but—après être entré dans l'abri.

Si deux coureurs arrivent au marbre au même moment et que le premier coureur manque le marbre, mais que le second coureur y touche, le premier coureur ne peut retourner toucher le marbre et pourra être retiré sur appel. Si l'appel sur le coureur fait en sorte qu'il est le troisième retrait de la manche, aucun point ne marque. Voir l'Interprétation Approuvée (A) des Règles Officielles du Baseball 5.09(c)(2).

35. JEUX D'APPELS—INTERPRÉTATIONS APPROUVÉES

Règle 5.09(c) :

(1) Coureur au premier but, un retrait. Le frappeur cogne un double. Le coureur contourne les buts et tente de marquer. Sur le jeu au marbre, le receveur rate le toucher du coureur et le coureur omet de toucher au marbre sur la glissade. Alors que le receveur tente de rejoindre le coureur et appliquer la balle sur lui, le frappeur-coureur est en course vers le troisième but. Voyant cela, le receveur effectue un relais au joueur de troisième but qui retire le frappeur-coureur. Est-ce que la défensive peut toujours effectuer un jeu d'appel sur le coureur qui partait du premier but?

GUIDE DU PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA (Équipes)

Règlementation: Oui. Le jeu du receveur sur le frappeur-coureur au troisième but était une action continue créée par et survenu suite à une balle frappée. Par conséquent, la défensive ne perd pas son droit de faire un appel en ayant effectué un jeu sur le coureur au marbre ou le frappeur-coureur au troisième but et peut toujours faire appel sur le jeu au marbre.

(2) Coureur au premier but, un retrait. Le lanceur tente une prise à contrepied, mais relaie la balle le long de la ligne au champ droit. Le coureur manque le deuxième but et tente de rejoindre le troisième but. Bien que le coureur soit touché avec la balle par le joueur de troisième but, le relais du voltigeur de droite arrive trop tard au troisième but. Est-ce que la défensive peut effectuer un appel sur le coureur ayant manqué le deuxième but?

Règlementation: Oui. La tentative de jeu du joueur de troisième but sur le coureur était une action continue créée par et survenu suite à une prise à contrepied. Par conséquent, la défensive ne perd pas son droit de faire un appel en ayant effectué un jeu sur le coureur au troisième but et peut toujours faire appel.

(3) Coureurs au premier et troisième but, deux retraits. Le prochain lancer du lanceur est un mauvais lancer qui se rend à l'écran arrière. Alors qu'on tente de récupérer la balle, le coureur du troisième but croise le marbre. Le coureur du premier but manque le deuxième but et tente de se rendre au troisième but. Le relais du receveur au joueur de troisième but est erratique et le coureur tente de marquer. L'arrêt-court situé derrière le troisième but tente de retirer le coureur au marbre, mais son relais arrive trop tard et le coureur est déclaré sauf. Est-ce que la défensive peut effectuer un appel sur le coureur du premier but?

Règlementation: Oui. Le jeu de la défensive sur le coureur du premier but vers le troisième but et au marbre était une action continue créée par et survenu suite au mauvais lancer. Par conséquent, la défensive ne perd pas son droit de faire un appel en ayant effectué ces jeux et peut toujours faire appel au deuxième but sur le coureur du premier but.

(4) Coureur au premier but, un retrait. Le frappeur cogne un simple. Le coureur du premier but manque le deuxième but et avance au troisième but sans qu'un jeu ne soit effectué. La balle revient à l'avant-champ et est retournée au lanceur. Le lanceur s'étire, effectue sa pause et ensuite retire son pied de la plaque afin d'effectuer un jeu d'appel au deuxième but. Le coureur qui partait du premier but (maintenant au troisième but) s'élance vers le marbre alors que la défensive est en processus d'appel. Le lanceur, au lieu de compléter le jeu d'appel, relaie au marbre pour retirer le coureur, mais le relais arrive trop tard et le coureur est sauf. Est-ce que la défensive peut toujours effectuer un appel au deuxième but?

Règlementation: Non. La tentative par la défensive de retirer le coureur au marbre est survenu après un arrêt dans l'action continue créée par et survenu suite à une balle frappée. Par conséquent, la défensive a perdu son droit d'appel lorsqu'elle a effectué le jeu au marbre et ne pourra faire appel au deuxième ou tout autre but.

(5) Coureur au premier but, un retrait. Le coureur du premier but se rend au troisième but sur un simple, mais manque le deuxième but. Le coureur est sauf au troisième but suite à sa glissade. La balle est retournée au lanceur qui prend place sur sa plaque, s'étire et effectue sa pause. La défensive tente un appel, mais le lanceur effectue une feinte irrégulière en retirant son pied de la plaque. Après que la

GUIDE DU PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA (Équipes)

pénalité soit appliquée, est-ce que la défensive peut toujours effectuer un appel au deuxième but concernant le coureur qui partait du premier but?

Règlementation: Non. La défensive n'a pas perdu son droit d'appel en effectuant un jeu au troisième but sur le coureur qui partait du premier but; ce jeu était une action continue créée par et survenu suite à la balle frappée. Toutefois, une feinte irrégulière est considérée comme un jeu aux fins de cette section des règles d'appels. Puisque la défensive ne peut faire un appel suivant un jeu ou une tentative de jeu, la feinte irrégulière prive la défensive de son droit de faire un appel. NOTE: Il n'est pas obligatoire pour le lanceur de déplaquer avant d'effectuer un relais sur un but pour effectuer un appel. (Voir les Règles Officielles du Baseball 5.07(a)).

(6) Coureur au deuxième but, un retrait. Le coureur du deuxième but tente de marquer sur un simple, mais manque le troisième but. Le coureur est sauf au marbre suite au relais qui arrive trop tard au receveur. Sur le relais au marbre, le frappeur-coureur tente d'atteindre le deuxième but alors que le relais du receveur au deuxième but arrive trop tard pour retirer le frappeur-coureur. Un "Temps d'arrêt" est appelé. Le lanceur prend place sur sa plaque, s'étire et effectue sa pause. La défensive tente un appel au troisième but sur le coureur qui partait du deuxième but. Le lanceur déplaque correctement, jette un coup d'œil au coureur au deuxième but, fait un pas en direction du troisième et effectue un relais pour l'appel. Toutefois, le relais du lanceur est erratique et se rend hors-limites. Le coureur du deuxième but se voit accorder le marbre. Est-ce que la défensive peut toujours effectuer un appel au troisième but concernant le coureur qui partait du deuxième but lorsqu'une nouvelle balle sera remise en jeu?

Règlementation: Non. La tentative de jeu pour retirer au marbre le coureur qui partait du deuxième but et le frappeur-coureur au deuxième but est survenu pendant l'action continue créée par et survenu suite à une balle frappée et ne peut annuler le droit à la défensive de faire appel. Toutefois, lorsque la défensive "commet une faute" (c.-à-d., relayer la balle hors-limites) dans sa tentative de faire appel au troisième but sur le coureur qui partait du deuxième but, elle perd le droit de faire un appel. Dans cette situation, relayer la balle hors-limites est considéré comme une tentative de jeu après un arrêt dans l'action continue du jeu.

(7) Pas de coureurs. Le frappeur cogne un double, mais manque le premier but. Un "Temps d'arrêt" est appelé. Le lanceur prend place sur sa plaque, s'étire et effectue sa pause. La défensive tente un appel au premier but. Le lanceur déplaque correctement et jette un coup d'œil au coureur au deuxième but. Le relais du lanceur est erratique au joueur de premier but, mais demeure en jeu. Le coureur avance au troisième but alors que la balle est récupérée. Est-ce que la défensive peut toujours effectuer un appel au premier but?

Règlementation: Oui. Puisque la balle demeure en jeu, si la balle est récupérée et immédiatement relayée au premier but (c.-à-d., sans faire un autre jeu), le jeu d'appel sera permis.

(8) Coureur au premier but, un retrait. Le frappeur cogne un simple. Le coureur du premier but manque le deuxième but et est sauf au troisième but suite à un jeu serré. Un "Temps d'arrêt" est appelé. Le lanceur prend place sur sa plaque, s'étire et effectue sa pause. La défensive tente un appel au deuxième but. Le lanceur

GUIDE DU PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA (Équipes)

déplaqué correctement. Voyant cela, le coureur qui partait du premier but (maintenant au troisième but) effectue une feinte de se rendre au marbre. Le lanceur, maintenant déplaqué, effectue un pas en direction du troisième but et arme son bras comme s'il allait faire un relais, mais n'effectue pas de relais. Est-ce que la défensive peut toujours effectuer un appel au deuxième but sur le coureur qui partait du premier but?

Règlementation: Oui. La tentative de jeu au troisième but pour retirer le coureur qui partait du premier but fait toujours partie de l'action continue créée par et survenu suite à une balle frappée et ne peut annuler le droit à la défensive de faire appel. La feinte du lanceur (faire un pas et armer le bras) pour retenir le coureur au troisième but n'est pas considérée comme un jeu ou une tentative de jeu. Donc, la défensive peut toujours tenter un appel au deuxième but.

(9) Coureur au premier but, un retrait. Le frappeur cogne un circuit à l'extérieur du parc. Le coureur du premier but manque le deuxième but et le frappeur coureur manque le premier but. Après que les deux coureurs aient croisé le marbre, l'arbitre met une nouvelle balle en jeu. Le lanceur prend place sur sa plaque, déplaqué et tente un appel au premier but sur le frappeur-coureur. Toutefois, le relais du lanceur est erratique et se rend dans les estrades. L'arbitre met une nouvelle balle en jeu et le lanceur prend à nouveau place sur sa plaque et déplaqué. Cette fois, le lanceur tente un appel au deuxième but sur le coureur qui partait du premier but. Est-ce l'arbitre doit permettre l'appel?

Règlementation: Non. Si le lanceur effectue un relais hors-limites lorsqu'il effectue un appel, on doit considérer ce relais comme une tentative de jeu. Aucun autre appel ne sera permis sur tous les coureurs à tous les buts.

(10) Coureurs au premier et troisième but, un retrait. Le coureur du premier but est en course sur le lancer. Le frappeur cogne un ballon au champ droit qui est capté pour le deuxième retrait. Le coureur du troisième but retourne toucher son but et marque après l'attrapé. Le coureur du premier but tente de retourner à son but suite à l'attrapé, mais le relais du voltigeur de droite au premier but arrive avant le coureur et il est déclaré retiré pour le troisième retrait. Le coureur du troisième but a croisé le marbre avant que le troisième retrait ne soit effectué au premier but.

Règlementation: Le point marque. C'est un jeu de temps, et NON PAS un jeu forcé.

(11) Est-ce qu'un coureur qui a manqué un but peut aller y retoucher après avoir pénétré dans l'abri?

Règlementation: Non.

(12) Le frappeur coureur cogne un roulant et bat le relais au premier but mais manque le but.

Règlementation: La mécanique adéquate de l'arbitre est de ne rendre aucune décision sur le jeu puisque le frappeur-coureur n'a pas touché le premier but. Si la défensive fait appel en touchant le coureur (ou le but) et implore que le coureur a manqué le premier but avant que le coureur ne puisse y retourner, le frappeur-coureur sera déclaré retiré. Voir aussi le commentaire des Règles Officielles du Baseball 5.09(b)(12) Commentaire.

(13) Le jeu suivant est survenu lors d'une partie des Ligues Majeures et amène un lot de questions concernant les jeux d'appels. La réglementation ci-dessous procure un aperçu de règles variées concernant les appels et les octrois.

Jeu : Coureur au premier but, pas de retrait, frappe-et-court. Le frappeur cogne une flèche qui atteint le lanceur dans le dos, dévie dans les airs et est attrapée en vol par le joueur de troisième but pour le retrait. Le coureur du premier but est près du deuxième but lorsque la balle est captée. Le joueur de troisième but effectue un relais au premier but tentant de doubler le coureur au premier but; toutefois, le relais est erratique et se rend dans les estrades. Au moment du relais, le coureur du premier but n'avait pas encore atteint le deuxième but. Lorsque la balle se rend hors-limites, le coureur du premier but a contourné le deuxième but (touchant le deuxième alors qu'il le contourne) et a effectué plusieurs pas vers l'arrêt-court.

(a) Que doit-on octroyer?

Règlementation: le troisième but—deux buts à partir du moment du lancer puisque c'est un premier jeu par un joueur d'avant-champ.

(b) Qu'en est-il si le coureur a dépassé le deuxième but au moment du relais? Est-ce qu'on lui octroie le marbre?

Règlementation: Non, l'octroi demeure le troisième but puisque le relais était un premier jeu par un joueur d'avant-champ.

(c) Sur le jeu d'origine, est-ce que le coureur peut retourner toucher au premier but alors que la balle est morte?

Règlementation: Oui, pourvu qu'il le fasse avant de toucher le troisième but (et pourvu qu'il retouche tous les buts dans l'ordre, autant en retournant qu'en avançant). Voir l'interprétation approuvée (B) des Règles Officielles du Baseball 5.09(c)(2). Ceci est un point important. Puisque le coureur a quitté le premier but trop tôt, le coureur doit retourner et retoucher au premier but. Parce que la balle est morte, le coureur doit retourner au premier but avant de toucher le prochain but. Le "prochain but" du coureur est déterminé par la position du coureur au moment où la balle a été hors-limites. Au moment où la balle a été hors-limites, le coureur était entre le deuxième et le troisième but. Donc dans ce jeu, le coureur doit retourner et retoucher au premier but avant de toucher le troisième but.

(d) Est-ce que le coureur peut retourner retoucher au premier but après que le coureur ait touché le troisième but?

Règlementation: Non. (Voir la question et la précédente réglementation).

(e) Qu'en est-il si le coureur tente de retourner au premier but après que le coureur touche au troisième but? Est-ce que l'arbitre doit interdire au coureur de le faire?

Règlementation: Non. L'arbitre ne doit intervenir d'aucune façon autre que de réaliser qu'après que le coureur ait touché le troisième but, le fait qu'il retouche au premier but n'a aucune importance. Après avoir touché au troisième but, si le coureur tente de revenir sur ses pas alors que la balle est morte (du troisième au deuxième but, au premier but, puis au deuxième et au troisième but), l'arbitre ne doit pas physiquement empêcher le coureur de le faire. Par contre, le fait que le coureur retouche le premier but ne corrige pas qu'il a quitté son but trop rapidement puisque lorsque la balle est morte, le coureur doit corriger son erreur de course avant de

GUIDE DU PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA (Équipes)

toucher le prochain but (Voir l'interprétation approuvée (B) des Règles Officielles du Baseball 5.09(c)(2).

(f) Dans ce jeu lorsque la balle est hors-limites, le coureur était déjà dépassé le deuxième but. Le coureur n'est-il un "but au-delà" du but que le coureur a quitté trop tôt? Et de ce fait, le coureur ne devrait-il pas pouvoir retourner au premier but parce que le coureur avait déjà atteint le deuxième but, n'est-ce pas?

Règlementation: Non. Le "but au-delà" ou "prochain but" est fixé par la position du coureur au moment où la balle est hors-limites. Dans ce jeu, le "prochain but" du coureur est le troisième but.

(g) Dans ce jeu, comment le coureur peut corriger le fait qu'il a quitté le premier but trop rapidement?

Règlementation: Lorsque la balle est morte (hors-limites), le coureur doit cesser d'avancer vers le troisième but et revenir sur ses pas dans l'ordre, touchant le deuxième et premier but (tous avant de toucher le troisième but). Le coureur pourra ensuite avancer au troisième but (le but octroyé) en touchant le deuxième et troisième but, dans l'ordre.

(h) Si le coureur va directement au troisième but sur l'octroi (et ne retouche pas au premier but alors que la balle est morte), est-ce que la défensive peut faire appel sur le fait que le coureur a quitté trop rapidement le premier but?

Règlementation: Oui, après que la balle sera remise en jeu, la défensive pourra faire un appel en touchant le coureur ou le premier but. (Voir les Règles Officielles du Baseball 5.09(c)(1).)

(i) Après que la balle ait été remise en jeu, est-ce que la défensive peut retirer le coureur en faisant un appel au deuxième but?

Règlementation: Non. Le coureur peut être retiré seulement en touchant le coureur ou le but qu'il a quitté trop tôt. (Voir les Règles Officielles du Baseball 5.09(c)(1).)

(j) Est-ce que le fait que le joueur de troisième but a relayé la balle hors-limites a annulé une tentative successive d'appel? De ce fait, est-ce que la défensive s'est trompée dans sa première tentative d'appel?

Règlementation: Non. Le relais erratique du joueur de troisième but fait partie de l'action continue créée par et survenu suite à une balle frappée et n'annule pas un appel subséquent après que l'action continue ait cessé.

(k) Supposons que la défensive fait appel au deuxième but et que l'arbitre déclare le coureur sauf (après vérification du motif que la défensive fait appel). Est-ce que la défensive peut ensuite faire un appel au premier but?

Règlementation: Oui, puisqu'un appel lui-même n'est pas considéré comme un jeu ou une tentative de jeu.

(l) Et si la défensive fait appel au premier but mais que le lanceur effectue une feinte irrégulière en faisant l'appel?

Règlementation: Aucun appel subséquent ne sera pas permis puisqu'une feinte irrégulière est considérée comme un jeu.

(m) Et si la défensive fait appel au premier but mais que le lanceur relaie la balle hors-limites?

Règlementation: Aucun appel subséquent ne sera permis puisque c'est considéré comme une tentative de jeu.

(n) Est-ce que le joueur de deuxième but peut se placer derrière le joueur de premier but pendant l'appel?

Règlementation: Bien que le joueur de deuxième but peut se diriger vers le territoire des fausses-balles après que la balle ait été remise en jeu, l'arbitre ne peut remettre la balle en jeu tant que tous les joueurs en défensive (à l'exception du receveur) soient dans le territoire des bonnes balles. Voir les Règles Officielles du Baseball 5.02.

(o) Et si la défensive fait appel au premier but mais que le lanceur effectue un relais erratique et que la balle roule le long de la ligne du champ droit?

Règlementation: Si le mauvais relais est récupéré et relayé immédiatement au premier but (c.-à-d., sans autre jeu), l'appel sera permis.

(p) Pour débiter l'appel, le lanceur déplaque, et ensuite effectue une feinte au troisième but pour surprendre le coureur. Est-ce une tentative de jeu?

Règlementation: Non.

(q) Lorsque le lanceur déplaque pour débiter un appel, le coureur s'élance au marbre. Le lanceur relaie au receveur, le coureur est en souricière et termine sauf au troisième but. Est-ce que la défensive peut faire un appel au premier but?

Règlementation: Non.

(14) Est-ce qu'un coureur peut toucher un but manqué après un troisième retrait?

Réponse: Non.

Exemple: Coureur au deuxième but, deux retraits. Le frappeur cogne un coup sûr, mais est retiré lorsqu'il tente d'atteindre le deuxième but. Le coureur qui partait du deuxième but a croisé le marbre avant le troisième retrait, mais a manqué le marbre. Après le troisième retrait au deuxième but, le coureur ayant manqué le marbre y retourne et touche au marbre. La défensive, avant de quitter l'avant-champ, fait appel au marbre.

Règlementation: Normalement, le point marque (le coureur ayant atteint le marbre avant le troisième retrait). Cependant, l'appel de la défensive est soutenu et le coureur est déclaré retiré puisqu'aucun ne peut être marqué après un troisième retrait. Voir les Règles Officielles du baseball 5.08(a).

En ajout des précédentes interprétations approuvées en lien avec les jeux d'appels, les exemples et jeux situés dans les commentaires des Règles Officielles du Baseball 5.08 concernent aussi les jeux d'appels. En particulier, les jeux démontrés dans cette section des Règles Officielles du baseball démontrent les trois concepts suivants:

(1) Aucun point ne peut-être marqué durant un jeu où le troisième retrait est effectué par le frappeur-coureur avant que le frappeur-coureur touche le premier but.

(2) Aucun point ne peut-être marqué durant un jeu où le troisième retrait est un retrait forcé.

(3) Les coureurs suivants ne sont pas affectés par l'action d'un coureur précédant, à moins qu'il n'y ait deux retraits.

36. RETOUCHER LES BUTS LORSQUE LA BALLE EST MORTE

Règle 5.09(c)(2) :

GUIDE DU PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA (Équipes)

Lorsque la balle est morte, aucun coureur ne peut retourner toucher un but manqué ou un but qu'il a quitté trop tôt après qu'il ait avancé et touché le **but au-delà** du but manqué. Un coureur peut retourner à un but manqué (ou un but qu'il a quitté trop tôt) durant le temps que la balle est morte s'il n'a pas touché le **prochain but**. Un coureur peut, bien sûr, retourner à tout but manqué (ou un but qu'il a quitté trop tôt) alors que la balle est en jeu à moins qu'un coureur suivant ait marqué. Voir les Interprétations Approuvées (B) et (A) des Règles Officielles du Baseball 5.09(c)(2).

Le "**prochain but**" ou "**but au-delà**" dans cette section fait référence à la position du coureur lorsque la balle est allée hors-limites.

EXEMPLES:

(1) Le frappeur cogne un circuit à l'extérieur du parc ou un double automatique et manque le premier but (la balle est morte).

Règlementation: Le frappeur-coureur peut retourner toucher le premier but afin de corriger son erreur avant de toucher le deuxième but; mais si le frappeur-coureur touche le deuxième but, il ne pourra revenir toucher le premier but, et si la défensive fait appel, le frappeur-coureur sera déclaré retiré au premier but.

(2) Le frappeur cogne une balle à l'arrêt-court qui relaie la balle dans les estrades (la balle est morte); le frappeur-coureur a manqué le premier but, mais on lui octroie le deuxième but sur le relais erratique.

Règlementation: Même si l'arbitre lui a octroyé le deuxième but sur le relais erratique, le frappeur-coureur doit toucher le premier but avant de toucher le deuxième but. Si le frappeur-coureur ne retourne pas toucher le premier but avant de toucher le deuxième but, et si la défensive fait appel, le frappeur-coureur sera déclaré retiré au premier but.

(3) Le frappeur cogne un coup sûr au champ droit et manque le premier but en le contournant. Le voltigeur de droite effectue un rapide relais au joueur de premier but pour tenter de prendre à contrepied le frappeur-coureur qui a contourné le but. Cependant, le relais du voltigeur de droite est erratique et pénètre dans l'abri.

Règlementation: Le frappeur-coureur se voit octroyer le troisième but. Toutefois, le frappeur-coureur doit revenir toucher le premier but avant de toucher le deuxième but. Alors que la balle est morte, le frappeur-coureur peut retourner toucher au premier but pour corriger son erreur avant de toucher le deuxième but; mais si le frappeur-coureur touche le deuxième but, il ne pourra revenir toucher le premier but et si la défensive fait appel, le frappeur-coureur sera retiré au premier but.

(4) Coureur au deuxième but, aucun retrait. Le frappeur cogne un ballon au champ droit qui est capté pour le premier retrait. Le coureur au deuxième but quitte trop tôt. Le coureur glisse et est sauf au troisième but mais le relais du voltigeur de droite est erratique et pénètre dans l'abri.

Règlementation: Le coureur se voit octroyer le marbre. Cependant, alors que la balle est morte, le coureur doit retourner et toucher le deuxième but. De plus, puisque le coureur avait déjà atteint le troisième but avant que la balle ne soit allée hors-limites, le coureur doit retourner au deuxième but avant d'aller au marbre (son prochain but). Si le coureur a touché au marbre, le coureur ne pourra retourner au deuxième but et si la défensive fait appel, le coureur sera déclaré retiré au deuxième but.

(5) Coureurs au premier et deuxième but, un retrait. Le frappeur cogne un long ballon qui est capté par le voltigeur de droite. Le coureur du deuxième but qui était en course lorsque la balle fut frappée n'a pas retouché à son but et s'est dirigé vers le troisième but en le contournant. Après que le coureur du deuxième ait contourné le troisième but, le voltigeur de droite effectue un relais derrière le coureur du premier but qui retournait à son but. Le relais du voltigeur est erratique et se rend hors-limites. Les arbitres appellent un "Temps d'arrêt" et octroient aux coureurs le marbre et le troisième but. Lorsque les arbitres appellent le "Temps d'arrêt", le coureur du deuxième but est entre le troisième but et le marbre, et le coureur du premier but est entre le premier et le deuxième but. À ce moment, le gérant crie au coureur du deuxième but (qui est entre le troisième but et le marbre) de retourner et toucher le deuxième but. Est-ce permis, ou est-ce qu'on considère que le coureur est un "but au-delà" du but que le coureur a quitté trop tôt?

Règlementation: Il **est** permis pour un coureur de retourner au deuxième but alors que la balle est morte. Lorsque la balle est allée hors-limites, le coureur qui était au deuxième but était dépassé le troisième but (entre le troisième but et le marbre). Le "prochain but" du coureur est donc le marbre. Alors que la balle est morte, le coureur peut retourner au deuxième but et y toucher à tout moment avant de toucher le marbre. Cependant, si le coureur a atteint et touché le marbre alors que la balle est morte, le coureur ne peut **plus** revenir sur ses pas.

(6) Coureur au premier but, un retrait. Frappe-et-court. Le frappeur cogne une flèche à l'arrêt-court qui capte la balle pour le deuxième retrait. Le relais de l'arrêt-court au premier but est erratique et va dans les estrades. Le coureur du premier but est entre le premier et le deuxième but lorsque le relais erratique se rend dans les estrades.

Règlementation: Le coureur se voit octroyer le troisième but. Toutefois, alors que la balle est morte, le coureur doit retourner et toucher le premier but avant de toucher le deuxième but pour se rendre au troisième but. Si le coureur touche le deuxième but, le coureur ne pourra retourner au premier but, et si la défensive fait appel, le coureur sera déclaré retiré au premier but.

(7) Coureur au premier but, frappe-et-court. Le frappeur cogne un ballon au champ gauche qui est capté. Le coureur touche le deuxième but sur la course, mais omet de retoucher le deuxième but lorsqu'il retourne au premier but. Le relais du voltigeur est erratique et va dans les estrades. Lorsque le relais erratique a été effectué, le coureur était entre le premier et deuxième but.

Règlementation: Le coureur se voit octroyer le troisième but. Si le coureur retouche au premier but et ensuite au deuxième but en avançant au but octroyé, l'omission du coureur de toucher au deuxième but en retournant toucher au premier but est "corrigée" par le fait que de toucher un but "auparavant" corrige les omissions précédentes.

37. SUBSTITUTIONS

Règle 5.10 :

GUIDE DU PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA (Équipes)

Un ou des joueurs peuvent être substitués en tout temps dans le cours d'une partie lorsque la balle est morte.

Une substitution est complétée et le joueur est considéré avoir pris part à la partie lorsque le gérant ou son adjoint indique la substitution à l'arbitre du marbre. Si aucune indication n'est fournie à l'arbitre ou qu'après le changement donnée aucune annonce n'est faite, le joueur sera considéré avoir pris part à la partie lorsque:

- (1) Pour le lanceur, il prend place sur la plaque du lanceur en préparation de lancer (réchauffement ou autre);
- (2) Pour le frappeur, il prend place dans la boîte du frappeur;
- (3) Pour le joueur défensif, il atteint la position normalement occupée par le joueur défensif qu'il remplace, et que **le jeu reprenne**;
- (4) Pour le coureur, il prend la place du coureur qu'il remplace.

L'arbitre devrait confirmer toutes les substitutions provenant du gérant et informer le gérant adverse de toutes les substitutions.

NOTE: Si un lanceur est amené dans la partie, mais qu'il n'a pas fait face à un frappeur (ou qu'un troisième retrait est effectué) lorsque la partie est suspendue par les conditions climatiques, ce lanceur pourra, mais ne sera pas requis, de pouvoir continuer à lancer lorsque la partie reprendra.

Référez-vous également aux Règles Officielles du Baseball 5.10 pour plus d'informations concernant les substitutions.

38. SUBSTITUTIONS MULTIPLES ET DOUBLE-SUBSTITUTIONS

Règle 5.10(b) Commentaire :

Lorsqu'un gérant effectue deux substitutions ou plus en même temps, le gérant doit **au même moment** aviser l'arbitre du marbre des noms des substitués, leurs positions défensives et leur rang dans l'ordre des frappeurs. Le gérant ne peut donner une des substitutions, quitter l'arbitre, revenir à l'arbitre du marbre et ensuite effectuer les changements des autres joueurs. Si le gérant échoue ou refuse de prendre une décision, l'arbitre du marbre aura l'autorité pour décider du rang des frappeurs, et la décision de l'arbitre sera finale.

Jeu : Un gérant s'amène au monticule afin de parler à son lanceur. L'arbitre du marbre se rend au monticule afin de mettre fin à la conférence, et alors qu'il est au monticule, le gérant informe l'arbitre qu'il désire effectuer une double-substitution.

Règlementation : C'est légal, pourvu que le gérant n'ait pas signalé à l'enclos avant d'informer l'arbitre de la double-substitution

Un gérant peut donner un double changement à l'arbitre alors que la défense s'amène sur le terrain. Toutefois, dans l'éventualité qu'un lanceur non annoncé prenne place sur la plaque avant que le gérant indique le changement à l'arbitre, les Règles Officielles du Baseball 5.10(j)(1) stipulent que le lanceur a pris part à la partie. Dans ce cas, une tentative subséquente par le gérant de faire un double changement ne pourra être effectuée.

Aussi, le gérant adverse doit être informé des substitutions multiples et de l'ordre des frappeurs de chaque substitution.

39. LANCEUR CHANGEANT DE POSITION DÉFENSIVE

Règle 5.10(d) Commentaire :

GUIDE DU PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA (Équipes)

Selon les commentaires des Règles Officielles du Baseball 5.10(d), un lanceur peut changer de position en défensive, autre qu'à la position de lanceur, qu'**une** seule fois par manche. En d'autres mots, un lanceur peut changer de position en défensive et ensuite retourner au monticule dans la même manche, mais une fois effectué, il ne pourra quitter le monticule à nouveau dans cette manche (à moins bien sûr d'être retiré de la partie). Si un lanceur retourne au monticule dans la même manche, il pourra prendre jusqu'à huit lancers de réchauffement.

40. CERCLE D'ATTENTE

Règle 5.10(k) :

Le prochain frappeur doit être dans le cercle d'attente et c'est le seul joueur qui peut y être (c.-à-d., pas plus d'un joueur à la fois). Aucun autre joueur dans l'ordre des frappeurs ne sera autorisé sur la surface de jeu à l'exception du frappeur, coureurs sur les buts et entraîneurs.

41. VISITES AU MONTICULE

Règle 5.10(L) :

Une seconde visite au monticule par un gérant ou un entraîneur au même lanceur dans la même manche fera en sorte que ce lanceur sera retiré **de la position de lanceur**.

Le gérant ou l'entraîneur ne peut pas effectuer une seconde visite au monticule alors que le même frappeur est au bâton, mais si un frappeur suppléant remplace ce frappeur, le gérant ou l'entraîneur pourra alors effectuer une deuxième visite au monticule, mais devra retirer son lanceur.

Pour les besoins de cette règle, la présence d'un frappeur débute au moment où le frappeur précédant est retiré ou devient un coureur.

Une visite au monticule débute lorsque le gérant ou l'entraîneur pénètre le cercle de 18 pieds entourant la plaque du lanceur. La visite se termine lorsque le gérant ou l'entraîneur quitte le cercle de 18 pieds entourant la plaque du lanceur.

La conséquence de la règle concernant les visites au monticule est qu'une fois qu'un gérant ou un entraîneur a complété sa visite au monticule, le lanceur maintenant au monticule doit continuer à lancer au frappeur maintenant au bâton (ou effectuer un troisième retrait) **à moins** qu'un frappeur suppléant est substitué ou à moins d'une des situations suivantes s'appliquent:

(1) Si une partie devient suspendue durant la visite au monticule d'un gérant ou d'un entraîneur (ou après la visite, mais pendant que le même frappeur est au bâton), un nouveau lanceur peut être substitué lorsque la partie reprendra plus tard.

(2) Si un délai de pluie survient durant la visite au monticule d'un gérant ou d'un entraîneur (ou après la visite, mais pendant que le même frappeur est au bâton), un nouveau lanceur peut être substitué lorsque la partie reprendra après le délai de pluie.

Si un gérant ou un entraîneur va parler au receveur ou un joueur d'avant-champ et que ce joueur se rend ensuite au monticule—ou que le lanceur se rend à la position de ce joueur—avant qu'un jeu n'intervienne (un lancer ou un autre jeu), cela sera identique à un gérant ou un entraîneur qui effectue une visite au monticule.

GUIDE DU PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA (Équipes)

Si le receveur ou tout autre joueur va dans l'abri ou vers le gérant et se rend ensuite immédiatement au monticule, ce sera considéré comme une visite au monticule.

Si un lanceur est retiré et que le gérant ou l'entraîneur demeure au monticule pour parler au nouveau lanceur, ce ne sera pas considéré comme une visite au monticule pour le nouveau lanceur.

Si un entraîneur effectue une visite au monticule et retire son lanceur, puis que le gérant se dirige vers le monticule pour parler au nouveau lanceur, ce sera considéré comme une visite au monticule pour ce nouveau lanceur dans cette manche.

Si un gérant change son lanceur et quitte le monticule, il (ou un entraîneur) **peut** revenir effectuer une visite au monticule **alors que le même frappeur est au bâton**, mais ce sera considéré comme une visite au monticule pour ce nouveau lanceur dans cette manche.

Si le gérant et le lanceur sont tous les deux expulsés au même moment, un entraîneur ou un assistant peut effectuer une visite pour parler au nouveau lanceur avant que le jeu ne reprenne sans qu'on lui attribue une visite—pourvu que le gérant qui s'est fait expulser ne se soit pas déjà entretenu avec le nouveau lanceur.

Par exemple, si le lanceur et le gérant sont expulsés et que le nouveau lanceur s'amène seul au monticule, un entraîneur peut sortir de l'abri alors que le nouveau lanceur effectue ses tirs de réchauffement et effectuer une visite au monticule sans qu'on lui attribue une visite. D'un autre côté, si le gérant expulsé demeure au monticule jusqu'à ce que le nouveau lanceur arrive, une visite subséquente par un membre de l'équipe d'entraîneur au nouveau lanceur avant la reprise du jeu constitue une visite au nouveau lanceur.

Si une conférence du gérant ou de l'entraîneur avec le lanceur prend place sur le **gazon** (c.-à-d., à l'extérieur de la terre au monticule), cela constitue une visite. Si un gérant ou un entraîneur s'entretient avec le lanceur sur le gazon (ou que la rencontre se "déplace" de la terre au gazon), la visite se termine lorsque le gérant ou l'entraîneur "interrompt" la rencontre. Il doit ensuite poursuivre sa route et ne pas retourner vers le lanceur.

Toute tentative—au jugement de l'arbitre—de contourner cette règle sera considérée comme une visite.

Dans le cas où un gérant ou un entraîneur a effectué sa première visite au monticule et ensuite tente de retourner une seconde fois au monticule dans la même manche avec le même lanceur de la partie et **le même frappeur au bâton**, il doit être **averti** par l'arbitre que ce n'est pas permis. Si le gérant ou l'entraîneur ignore la mise en garde, le gérant ou l'entraîneur doit être retiré de la partie et le lanceur doit lancer au frappeur alors au bâton jusqu'à ce que ce frappeur soit retiré ou se rende sur les buts (ou qu'un troisième retrait soit effectué). Après que le frappeur soit retiré ou devienne un coureur (ou qu'un troisième retrait soit effectué), le lanceur doit être retiré de la partie. On doit immédiatement indiquer au gérant que le lanceur sera retiré de la partie après avoir lancé à ce frappeur afin que le gérant puisse faire réchauffer un lanceur suppléant. Le nouveau lanceur peut effectuer jusqu'à huit lancers de réchauffement s'il le souhaite avant de poursuivre la partie.

NOTE: Si par l'omission ou l'incapacité des arbitres d'avertir le gérant ou l'entraîneur on permet accidentellement au gérant ou à l'entraîneur de se rendre au monticule

une seconde fois alors que le même frappeur est au bâton (**sans que le gérant ou l'entraîneur ne soit averti** qu'il ne peut le faire), le lanceur alors au monticule devra lancer à ce frappeur alors au bâton jusqu'à ce que ce frappeur soit retiré ou se rende sur les buts (ou qu'un troisième retrait soit effectué). Après que ce frappeur soit retiré ou devienne un coureur (ou qu'un troisième retrait soit effectué), alors le lanceur doit être retiré de la partie. **Cependant**, puisque l'arbitre n'a pas **averti** le gérant ou l'entraîneur qu'une seconde visite au monticule n'est pas permise alors que le même frappeur est au bâton, le gérant ou l'entraîneur n'est **PAS** expulsé de la partie dans cette situation. C'est seulement lorsque le gérant ou l'entraîneur ignore l'avertissement de l'arbitre sur la seconde visite que l'expulsion s'applique.

Le gérant peut demander la permission à l'arbitre de se rendre au monticule dans le cas de blessure ou d'état de santé de son lanceur, et lorsque la permission lui est accordée, ne se verra pas attribué une visite au monticule. L'arbitre du marbre devra accompagner le gérant ou l'entraîneur dans de telles situations et demeurer à proximité de la rencontre afin de s'assurer que cette situation n'est pas abusive. Le gérant adverse doit être avisé lorsque la rencontre se termine que ce n'est pas considéré comme une visite. L'arbitre a l'autorité suprême pour compter ou "ne pas tenir compte" de la visite. Un soigneur n'a pas à accompagner un gérant au monticule afin que l'arbitre "ne tienne pas compte" de la visite.

Dans le cas d'un joueur-entraîneur, toute visite au monticule constituera une visite, au jugement de l'arbitre. L'arbitre devra aviser le joueur-entraîneur et le gérant adverse à chaque fois qu'une visite sera chargée.

Dans le cas d'un joueur-entraîneur lorsqu'il joue, l'entraîneur sera considéré comme un joueur jusqu'à ce que l'on considère qu'il abuse de ce privilège. Si, au jugement de l'arbitre, on abuse du privilège, le joueur-entraîneur et son gérant seront avisés que toute future visite au monticule sera comptabilisée comme des visites.

42. FRAPPEUR DÉSIGNÉ

Règle 5.11 :

La règle du frappeur désigné est couverte selon les règles Officielles du Baseball 5.11. Des interprétations additionnelles sont incluses ci-dessous :

- Si un joueur défensif se rend au monticule (remplace le lanceur), ce changement mettra fin au rôle du frappeur désigné pour le reste de la partie).
- Le frappeur désigné ne pourra se trouver dans l'enclos de releveur, à moins de servir de receveur dans l'enclos.

43. PANNE TEMPORAIRE DE LUMIÈRES

Règle 5.12(b)(2) :

La note aux Règles Officielles du Baseball 5.12(b) stipule qu'une ligue peut adopter ses propres règles sur les parties interrompues par une panne de lumière. Ce qui suit sont les règles à adopter:

Dans l'éventualité d'une panne temporaire de lumières alors qu'une balle est en vol ou qu'un jeu est en cours et que l'arbitre ne peut suivre le jeu en raison de la panne de lumière, les arbitres appelleront immédiatement un "Temps d'arrêt." Si un jeu est en cours lorsqu'une telle panne survient et qu'un autre jeu est possible, tout le jeu

doit être annulé. Lorsque les lumières reviennent, le jeu doit se poursuivre avec la même situation au début du jeu lorsque la panne est survenue.

NOTE: Si des coureurs se voient accorder des buts supplémentaires au moment de la panne, après que les lumières reviennent, les coureurs pourront aller à ces buts en conformité avec les règles d'octroi de but.

Jeu: Le frappeur cogne un circuit hors du terrain. Après que la balle ait quitté le parc et que les coureurs aient contourné les buts, une panne de lumière survient.

Règlementation: Lorsque les lumières reviennent, les coureurs se voient accorder les buts en conformité avec les règles d'octroi de buts.

44. INTERFÉRENCE OFFENSIVE

Règle 6.01, Définition des termes (Interférence(a)) :

Alors qu'un contact peut survenir entre un joueur d'avant-champ et un coureur lors d'une tentative de retrait sur les buts, un coureur ne peut utiliser ses mains ou ses bras pour volontairement commettre un acte malicieux ou antisportif – comme de saisir, mettre en échec, intentionnellement faire échapper la balle, frapper de ses bras ou ses pieds, utiliser de façon flagrante ses bras ou avant-bras, etc. – pour commettre intentionnellement un acte d'interférence sans lien avec la course sur les buts. De plus, si au jugement de l'arbitre cet acte intentionnel fut effectué pour briser un double jeu, l'arbitre doit également retirer le frappeur-coureur.

45. INTERFÉRENCE AVEC UN JEU CONTINU

Règle 6.01(a) :

Jeu: Jeu au marbre alors qu'un coureur tente de marquer, le coureur est déclaré sauf. Un jeu suivant est effectué sur le frappeur-coureur qui est déclaré retiré pour avoir couru à l'extérieur du corridor de course de 3 pieds.

Règlementation : Avec moins de 2 retraits, le point marque et le frappeur coureur est retiré. Avec 2 retraits, le point ne marque pas. Le raisonnement est qu'un jeu continu fut produit avant l'interférence. Les coureurs reviennent au dernier but occupé au moment de l'interférence. Cependant avec 2 retraits, le coureur a atteint le marbre sur le jeu auquel le frappeur-coureur fut retiré avant d'atteindre le premier but (voir aussi le dernier paragraphe de la règle 6.01(a).)

46. LE FRAPPEUR CAUSE UNE INTERFÉRENCE APRÈS UNE TROISIÈME PRISE ÉCHAPPÉE

Règle 6.01(a)(1) :

Voir les Règles Officielles du Baseball 6.01(a)(1) et le Commentaire associé concernant les situations où le frappeur-coureur, après une troisième prise échappée, entrave le receveur dans sa tentative de récupérer la balle. La règle 6.01(a)(1) fut modifiée lors de la saison 2013, et l'interprétation précédente n'est plus valide. Sous cette règle mise à jour, on ne tient plus compte si le frappeur est aux alentours du marbre ou sur la ligne du premier but lorsque l'infraction survient. Si, au jugement de l'arbitre, le frappeur-coureur "gêne clairement le receveur dans sa tentative de récupérer la balle", le frappeur-coureur est retiré, la balle est morte et tous les coureurs retournent aux buts occupés au moment du lancer. L'endroit où se positionne le frappeur-coureur n'a plus d'importance.

47. DÉVIER VOLONTAIREMENT LA COURSE DE LA BALLE

Règle 6.01(a)(2) :

Les Règles Officielles du Baseball 6.01(a)(2) stipulent que le frappeur ou le coureur est retiré pour interférence s'il fait volontairement "dévier la course d'une fausse-balle de quelque manière." Même lorsqu'on ramasse une fausse-balle ou qu'on y touche de quelque façon, cela ne peut pas par cet acte faire dévier la course de la balle, et un arbitre peut juger cet acte comme d'avoir fait dévier la course de la balle si, au jugement de l'arbitre, la balle était revenue dans le territoire des bonnes balles si elle n'avait pas été touchée.

Ce sera mieux si aucun membre de l'équipe en offensive ne ramasse ou touche une fausse-balle. Il n'y a pas d'objection à ce qu'un entraîneur retourne la fausse-balle à l'arbitre après qu'elle ait dépassé le premier ou troisième but, mais un entraîneur ne devrait pas toucher une balle qui a la possibilité d'être une bonne balle. (Voir aussi les Règles Officielles du Baseball 5.09(a).)

48. INTERFÉRENCE DÉLIBÉRÉE ET INTENTIONNELLE

Règles 6.01(a)(6), 6.01(a)(7), 6.01(a)(5), 5.09(a)(13), 5.09(b)(3), 6.01(j) :

Les règles 6.01(a)(6) et 6.01(a)(7) ont été ajoutées aux Règles Officielles du Baseball pour donner une pénalité additionnelle lorsqu'un coureur ou un frappeur-coureur, de façon délibérée et intentionnelle, entrave une balle frappée ou un joueur défensif qui tente d'atteindre une balle pour priver l'équipe défensive de l'opportunité de compléter un double jeu. Gardez en tête les règles qui stipulent que le coureur ou frappeur-coureur doit entraver avec la **ferme intention de briser un double jeu**.

La règle 5.09(a)(13) a été ajoutée aux Règles Officielles du Baseball afin "de pénaliser l'équipe en offensive pour avoir délibérément, sans justification, action contraire à l'esprit sportif par le coureur en quittant la ligne de course dans le but évident d'entrer en collision avec le joueur qui tourne le double jeu plutôt que de tenter d'atteindre le but".

Si, au jugement de l'arbitre, un coureur entrave de façon délibérée et intentionnelle un joueur défensif qui tente de capter un relais ou tente de relayer la balle avec la ferme intention de priver la défensive de l'opportunité de tourner un double jeu, l'arbitre doit déclarer le coureur retiré pour interférence et aussi déclarer le frappeur-coureur retiré pour l'interférence de son coéquipier.

NOTE : Un coureur ne doit pas être retiré pour interférence non intentionnelle s'il est en contact avec un but légalement occupé lorsqu'il entrave par inadvertance un joueur défensif. Voir la règle 6.01(a) Pénalité pour Interférence (Commentaire) pour les cas où une telle interférence est intentionnelle, alors que le coureur est en contact avec un but légalement occupé.

LIGNES DIRECTRICES POUR L'APPLICATION DE LA RÈGLE 6.01(j) (RÈGLE DE LA GLISSADE):

Pour les besoins de cette règle, la « ligne de course » doit être une ligne directe du point de départ initial jusqu'au prochain but. Un coureur qui dévie clairement et distinctement de son chemin sera considéré avoir changé sa ligne de course. Inversement, un coureur qui emprunte une ligne directe ou ne change pas de trajectoire au cours de son entière direction vers le but ne sera pas considéré avoir changé sa ligne de course. Par exemple, un coureur qui débute sa course sur le but

GUIDE DU PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA (Équipes)

du côté vers le champ intérieur et qui oriente sa trajectoire sur le côté du but vers le champ extérieur ne sera pas considéré avoir changé sa ligne de course.

Une glissade sera jugée appropriée lorsque les pieds glissent devant, si les fesses et les jambes du coureur donnent contre le sol avant le contact avec le but. Dans le cas de la glissade la tête devant, elle sera jugée appropriée si le corps donne contre le sol avant le contact avec le but. Ces paramètres proviennent de la règle 6.01(i)(1) Collision au marbre Commentaire.

Un coureur peut glisser latéralement à un but et étendre ses jambes vers un joueur défensif dans le cadre d'une glissade en toute bonne foi décrite à la règle 6.01(j).

Lorsqu'on détermine si le coureur a enfreint la règle 6.01(j) en ne faisant pas une glissade « en toute bonne foi » et faisant (ou tentant de faire) contact avec le joueur défensif en le gênant ou l'empêchant de tenter de tourner un double-jeu (à tout but), une interférence doit être signalée par l'arbitre en pointant latéralement vers l'interférence et d'une voix forte et claire s'écrier « C'est une interférence! » Les arbitres doivent permettre au jeu de se poursuivre jusqu'au relais initial suite à l'interférence. À ce moment, les arbitres appellent un « Temps d'arrêt » et imposent les pénalités pour l'interférence. Si le relais « initial » n'est pas complété, les arbitres doivent immédiatement appeler un temps d'arrêt.

EXEMPLES:

(1) Buts remplis, aucun retrait, roulant à l'arrêt-court. Anticipant un double jeu, le coureur du deuxième but force volontairement sur l'arrêt-court et le saisit juste au moment où l'arrêt-court effectue un relais au deuxième but.

Règlementation: Le coureur du deuxième but est coupable d'avoir délibérément et intentionnellement entravé un joueur défensif avec la ferme intention de priver la défensive d'effectuer un double-jeu. Le coureur du deuxième but est retiré tout comme le frappeur-coureur. Les coureurs retournent au premier et troisième but.

(2) Coureurs au premier et troisième but, aucun retrait. Le coureur au premier but est en vol lorsque le frappeur cogne un roulant à l'arrêt-court. Anticipant un double-jeu, le coureur du premier but se rue intentionnellement et saisit le joueur de deuxième but qui couvre le deuxième but en attendant le relais de l'arrêt-court.

Règlementation: Le coureur du premier but n'a pas effectué une glissade « en toute bonne foi » avec la ferme intention de se ruer et initier un contact avec le joueur défensif en le saisissant. C'est une interférence et le coureur du premier but est retiré tout comme le frappeur-coureur. Le coureur retourne au troisième but.

(3) Buts remplis, aucun retrait, roulant à l'arrêt-court. L'arrêt-court effectue un relais au deuxième but afin de retirer le coureur du premier but. Cependant, anticipant un double jeu, le coureur du premier but glisse volontairement à l'extérieur de sa ligne de course et force sur le joueur de deuxième but juste au moment où ce dernier effectue un relais au premier but. Le coureur ne peut atteindre le deuxième but avec sa main ou son pied.

Règlementation: Le coureur n'a pas effectué une glissade « en toute bonne foi » puisqu'il ne pouvait atteindre le but avec sa main ou son pied et a changé sa ligne de course dans le but d'initier un contact avec le joueur défensif. Le frappeur-coureur est déclaré retiré pour l'interférence du coureur et les coureurs retournent au deuxième et troisième but. Notez dans cet exemple que si le coureur n'avait pas été déclaré retiré au deuxième but (c.-à-d., si le relais avait amené le joueur défensif à quitter son

but) et que le coureur avait volontairement entravé le joueur défensif de la façon décrite, autant ce coureur que le frappeur-coureur seraient déclarés retirés.

(4) Coureur au premier but, aucun retrait. Le frappeur cogne un roulant au joueur de deuxième but qui tente de toucher le coureur. Cependant le coureur, au jugement de l'arbitre, frappe intentionnellement le gant du joueur défensif afin de lui faire échapper la balle, le bouscule ou le saisit de façon à ce que le joueur défensif ne puisse compléter le jeu.

Règlementation: Le coureur est coupable d'avoir délibérément et intentionnellement entravé un joueur défensif avec la ferme intention de priver la défensive d'effectuer un double-jeu. Le coureur du premier but est déclaré retiré ainsi que le frappeur-coureur.

Dans les jeux d'interférence de cette nature, l'arbitre doit être attentif à l'intention du coureur. Si l'arbitre juge que le coureur a délibérément et intentionnellement entravé un joueur défensif avec la ferme intention de priver la défensive d'effectuer un double-jeu, l'arbitre doit déclarer retiré autant le coureur que le frappeur-coureur. Si ce n'est pas le cas, l'arbitre doit retirer uniquement le coureur. Notez toutefois que si le coureur avait déjà été retiré, alors le coureur sur qui la défensive tentait un double-jeu serait retiré. (Voir aussi les Règles Officielles du Baseball 6.01(a)(5).

49. JOUEUR DÉFENSIF « PROTÉGÉ » ALORS QU'IL EFFECTUE UN JEU

Règle 6.01(a) :

Notez que selon les Règles Officielles du Baseball, un joueur défensif est « protégé » lorsqu'il est dans l'action de capter une balle frappée. Si un coureur entrave ou gêne un joueur défensif après que ce joueur ait tenté de capter une balle frappée, mais avant qu'il ne puisse effectuer un relais, ce coureur sera déclaré retiré pour interférence. Au surplus, un coureur coupable d'avoir entravé le joueur défensif dans sa tentative d'effectuer un jeu sur une balle frappée sera déclaré retiré, que son entrave soit intentionnelle ou non.

50. INTERFÉRENCE DU SPECTATEUR

Règle et commentaire 6.01(e) :

L'arbitre doit appeler une interférence du spectateur d'abord en la signalant et en appelant un "Temps d'arrêt" (les deux mains au-dessus de la tête) pour mettre fin au jeu et ensuite saisir le poignet gauche avec la main droite (au-dessus de la tête) pour indiquer l'interférence du spectateur.

Lorsqu'il y a une interférence intentionnelle avec une balle en jeu, que ce soit par un spectateur ou une personne autorisée sur le terrain (tel que spécifié dans les Règles Officielles du Baseball 6.01(d)), la balle est morte dès que l'interférence survient. L'arbitre qui appelle l'interférence (tout arbitre peut l'appeler) devrait consulter ses confrères afin de déterminer qu'est qui, raisonnablement, serait arrivé s'il n'y avait pas eu d'interférence.

La règle de l'interférence du spectateur stipule précisément que l'arbitre doit imposer la pénalité ou les pénalités qui, au jugement de l'arbitre, annuleront les effets de l'interférence, et la balle est morte dès que l'interférence survient.

Pour les besoins de la règle 6.01(e) : Si un spectateur touche à une balle alors qu'il est au-delà du devant d'un mur coussiné (que ce coussin atteigne le haut de la

clôture de ciment ou non; dans l'aire de jeu), cela constitue une interférence du spectateur. La balle est morte au moment de l'interférence et l'arbitre doit imposer les pénalités qui, à son jugement, annuleront les effets de l'interférence.

Un mur coussiné fixé à une clôture de ciment doit être considéré comme faisant partie de la clôture, pourvu que le coussin soit conçu pour atteindre le haut de la clôture. (Toutefois, si un tel coussin n'atteint pas le haut de la clôture, et qu'à la place, le haut de la clôture est plus haut et en retrait du haut du coussin fixé à celui-ci, alors le coussin est considéré « faisant partie du jeu »). Si une balle frappée, relayée ou lancée atterrit sur le dessus d'un mur coussiné, la balle demeure en jeu. Si un joueur peut atteindre la balle sur le dessus d'un mur coussiné, la balle demeure en jeu. Si un joueur ne peut atteindre la balle, alors elle sera considérée hors-limite. Un ballon dans le territoire des bonnes balles qui atteint le dessus de la clôture du champ extérieur continue d'être soumis à l'interprétation des règles #9 du Manuel de l'Arbitre.

Notez qu'aux fins de la zone limite qui ne constitue pas un circuit, toute balle frappée, relayée ou lancée qui frappe, roule ou s'immobilise sur le dessus du mur ou de la clôture (incluant les coussins fixés le long des estrades) demeure en jeu. Toutefois, si cette balle frappée, relayée ou lancée n'a pas encore atteint les estrades et est touchée par un spectateur, elle sera déclarée « hors-limite » et non pas « interférence du spectateur ».

C'est possible d'avoir une interférence du spectateur sur une balle lancée au frappeur. Si un mauvais lancer ne va pas dans les estrades, mais demeure en jeu et est touché par un spectateur, la pénalité relative à l'interférence du spectateur s'applique.

La nature même de la partie suggère différentes considérations de ce qui, à première vue, serait le même jeu (dimension du terrain, vitesse du coureur, etc.). Les arbitres doivent considérer tous ces facteurs afin de déterminer les pénalités relatives à l'interférence du spectateur. Référence également aux Règles Officielles du Baseball 6.01(e).

51. MÉCANIQUE RELATIVE À L'OBSTRUCTION

Règle 6.01(h) :

Il y a deux types d'obstruction et une différente mécanique est utilisée pour chacun des deux types.

① Le premier type d'obstruction (Règles Officielles du Baseball 6.01(h)(1) (ancienne ROB 7.06(a)) met en cause des cas où **le coureur est entravé PENDANT qu'un jeu est effectué sur ce coureur**. Des exemples de ce type d'obstruction inclus:

- (1) Coureur entravé durant une souricière.
- (2) Coureur entravé alors qu'un joueur défensif effectue un relais à un but pour retirer ce coureur.
- (3) Frappeur-coureur entravé avant d'atteindre le premier but sur un roulant à l'avant-champ.
- (4) Tout autre exemple où un jeu est fait directement sur un coureur au moment où ce coureur est entravé.

GUIDE DU PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA (Équipes)

Ce type d'obstruction doit être immédiatement signalé par l'arbitre en appelant un "Temps d'arrêt" (les deux mains au-dessus de la tête) et ensuite en pointant l'obstruction pendant que l'arbitre s'écrie de façon claire et forte, "C'est une obstruction." La balle est immédiatement morte selon la règle d'obstruction de cette section et tous les coureurs se voient octroyer les buts qu'ils auraient atteints s'il n'y avait pas eu d'obstruction. De plus, le coureur entravé se voit octroyer au moins un but au-delà du dernier but touché au moment de l'obstruction.

Notez que cette section de la règle d'obstruction (c.-à-d., coureur entravé alors qu'un jeu est effectué sur ce coureur) s'applique également dans les cas lorsqu'une **balle relayée est en vol au moment où l'obstruction survient**. Dans de tels cas, l'arbitre doit prendre en considération le résultat du relais lorsqu'il fait l'octroi. Par exemple, si un relais est en vol au moment où l'obstruction survient (l'arbitre appelant un "Temps d'arrêt") et si le relais est erratique et se rend hors-limites, tous les coureurs se verront octroyer **deux buts** (même si l'arbitre a appelé un "Temps d'arrêt" avant que la balle ne se rende hors-limites). Dans de tels cas, les arbitres ont la responsabilité de déterminer si le relais a été effectué **avant** ou **après** l'obstruction. Si l'arbitre juge que le relais a été effectué après l'obstruction, le coureur entravé se verra octroyer seulement **un but** à partir du dernier but touché au moment de l'obstruction.

② Le deuxième type d'obstruction (Règles Officielles du Baseball 6.01(h)(2)) met en cause des cas où **le coureur est entravé pendant QU'AUCUN JEU n'est effectué sur ce coureur**. Des exemples de ce type d'obstruction inclus:

- (1) Frappeur-coureur entravé en contournant le premier but sur un coup sûr alors que la balle est au champ extérieur.
- (2) Frappeur-coureur entravé avant d'atteindre le premier but sur une balle frappée au champ extérieur.
- (3) Coureur au premier but volant le deuxième but; le relais du receveur est erratique et aboutit au champ centre; le coureur est entravé dans sa tentative d'atteindre le troisième but. La balle est dans le champ centre lorsque l'obstruction survient.
- (4) Coureur du deuxième but entravé alors qu'il contourne le troisième but sur un coup sûr au champ extérieur.
- (5) Tout autre exemple où aucun jeu n'est fait directement sur un coureur au moment où ce coureur est entravé.

Sous cette section de la règle d'obstruction, l'obstruction doit être signalée en pointant l'obstruction pendant que l'arbitre s'écrie de façon claire et forte, "C'est une obstruction." Cependant, la balle n'est pas morte et l'arbitre doit permettre au jeu de se poursuivre *jusqu'à ce que le jeu cesse et qu'aucune autre action continue ne soit possible* (voir l'exception à la NOTE (1) ci-dessous). À ce moment, l'arbitre doit appeler un "Temps d'arrêt" et imposer les pénalités, s'il y a lieu, et qui au jugement de l'arbitre vont annuler l'effet de l'obstruction. Il est important de noter dans les cas qui surviennent sous cette section de la règle d'obstruction que l'arbitre ne doit pas appeler un "Temps d'arrêt" et ce, jusqu'à ce que toute l'action continue ait cessé et qu'aucun autre jeu ne soit possible.

GUIDE DU PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA (Équipes)

NOTE (1): Si un coureur est entravé sous cette seconde section de la règle d'obstruction, le jeu doit se poursuivre jusqu'à ce qu'il soit complété—même si cela résulte par un jeu effectué plus tard sur le coureur qui a été entravé. **Cependant**, si un tel jeu sur un coureur auparavant entravé fait en sorte que ce coureur a été touché pour être **retiré** avant d'atteindre le but à laquelle ce coureur aurait obtenu en raison de l'obstruction, dans ce cas, l'arbitre doit appeler un "Temps d'arrêt" au moment où le coureur est **touché pour le retrait**. L'arbitre doit alors imposer les pénalités qui annuleront les effets de l'obstruction, ce qui inclura bien sûr que le coureur entravé se verra octroyer le but à laquelle il aura droit en raison de l'obstruction.

NOTE (2): Coureur entravé alors qu'aucun jeu n'est effectué sur lui. En déterminant quel but le coureur se verra octroyer sous cette seconde section de la règle d'obstruction, il est permis pour un arbitre de considérer la position et la vitesse du coureur, de la balle et du joueur défensif au moment où l'obstruction survient. Cependant, la décision finale de placer les coureurs ne doit pas être prise tant que le jeu n'est pas terminé et doit être basée sur le principe que le coureur entravé aura droit au but qu'il aurait atteint s'il n'y avait pas eu d'obstruction.

NOTE (3): Si un coureur est entravé alors qu'aucun jeu n'est effectué sur lui, l'arbitre qui le signale doit bénéficier de l'appui de ses confrères pour déterminer quel but, s'il y a lieu, doit être octroyé au coureur entravé. En d'autres mots, les arbitres peuvent se consulter pour déterminer qu'est-ce qui se serait passé si l'obstruction n'était pas survenue.

EXEMPLE:

Jeu: Le frappeur-coureur cogne une bonne balle le long de la ligne du champ droit et est entravé en contournant le premier but. Au moment où l'obstruction survient, le champ droit n'a pas atteint la balle, et il semble que la course du coureur se terminera lorsqu'il arrivera debout au deuxième but. Cependant, alors que le jeu se poursuit, la balle passe outre le voltigeur de droite, et le frappeur-coureur poursuit sa course au troisième but. Le frappeur-coureur est retiré au troisième but de façon serrée sur le relais du voltigeur.

Règlementation: Puisqu'il est permis pour l'arbitre de considérer la position du coureur, de la balle et du joueur défensif au moment où l'obstruction survient, l'arbitre peut penser à "protéger" la course du frappeur-coureur jusqu'au deuxième but. Le jeu continuant, il devient toutefois clair que si le frappeur-coureur n'avait pas été entravé en contournant le premier but, le frappeur-coureur aurait atteint le troisième but. Donc, au moment où le frappeur-coureur est touché au troisième but, un "Temps d'arrêt" est appelé et le frappeur-coureur se voit octroyer le troisième but sur l'obstruction. La décision est prise en partant du principe que l'arbitre, en octroyant les buts sur ce type d'obstruction, va laisser le jeu se poursuivre jusqu'à ce qu'aucune autre action ne soit possible et pourra ensuite, s'il y a lieu, faire l'octroi des buts qui annuleront les effets de l'obstruction. Dans cet exemple, si l'arbitre pense que l'obstruction n'a pas de conséquence sur le fait que le frappeur-coureur ait été retiré au troisième but, le retrait va demeurer.

52. FRAPPEUR-COUREUR ENTRAVÉ AVANT D'ATTEINDRE LE PREMIER BUT

Règle 6.01(h)(1) :

Lorsque le frappeur-coureur est entravé avant d'atteindre le premier but, il ne se voit pas toujours octroyer le premier but sur ce type d'obstruction. Par exemple, si le frappeur-coureur est entravé avant d'atteindre le premier but sur un ballon ou une flèche **capté**, le frappeur-coureur est **retiré**. Le raisonnement ici est que l'obstruction n'a aucune conséquence sur le fait que le frappeur a cogné un ballon capté par la défensive. De la même façon, si le frappeur-coureur est entravé avant d'atteindre le premier but sur une **fausse-balle** non captée, cela demeure une **fausse-balle**. Encore une fois, le raisonnement est que l'obstruction n'a eu aucune conséquence sur le fait que le frappeur ait cogné une fausse-balle.

Les situations où un frappeur-coureur est entravé avant d'atteindre le premier but peuvent être généralement divisées en trois cas. Encore une fois, notez que dans ce type d'obstruction, un "Temps d'arrêt" n'est **pas** toujours immédiatement appelé et le frappeur-coureur ne se voit pas toujours octroyer le premier but.

Cas 1: Frappeur-coureur entravé avant d'atteindre le premier but sur un **roulant** à l'avant-champ. Il semble que le joueur d'avant-champ aura la tâche facile sur le jeu.

Règlementation: C'est une obstruction selon les Règles Officielles du Baseball 6.01(h)(1). Un "Temps d'arrêt" est immédiatement appelé et on octroie le premier but au frappeur-coureur.

Cas 2: Frappeur-coureur entravé avant d'atteindre le premier but sur un **ballon ou une flèche** à l'avant-champ.

Règlementation: Appelez l'obstruction en pointant en direction de l'obstruction et en criant "C'est une obstruction". Cependant, gardez la balle en jeu. Si le ballon ou la flèche est capté, le frappeur-coureur est retiré. Toutefois, si le ballon ou la flèche est échappé (en territoire des bonnes balles) et si le frappeur-coureur n'a pas encore atteint le premier but lorsque la balle est échappée, un "Temps d'arrêt" est appelé et le frappeur-coureur se voit octroyer le premier but selon les Règles Officielles du Baseball 6.01(h)(1). Tous les autres coureurs se voient accorder les buts qu'ils auraient atteints s'il n'y avait pas eu d'obstruction. (Dans ce cas, le jeu retourne au cas 1 ci-dessus.) D'un autre côté, si le frappeur-coureur a clairement atteint (ou contourné) le premier but lorsque le ballon a été échappé, on permet au jeu de se poursuivre jusqu'à ce qu'aucune autre action ne soit possible, et l'arbitre fera —s'il y a lieu— l'octroi des buts qui annuleront les effets de l'obstruction.

Cas 3: Frappeur-coureur entravé avant d'atteindre le premier but sur une **balle frappée au champ extérieur**.

Règlementation: Appelez l'obstruction en pointant en direction de l'obstruction et en criant "C'est une obstruction"; toutefois, gardez la balle en jeu jusqu'à ce que toute action soit terminée. Ensuite, appelez un "Temps d'arrêt" et imposez les pénalités, s'il y a lieu, qui annuleront les effets de l'obstruction. Si un ballon est capté dans cette situation, le frappeur-coureur est retiré. Si la balle frappée est une bonne balle non captée, le frappeur-coureur sera toujours "protégé" au moins jusqu'au premier but.

53. OBSTRUCTION ET INTERFERENCE—INTERPRÉTATIONS APPROUVÉES
Règles 6.01(h)(1), 6.01(h)(2), 6.01, 5.02(c) :

GUIDE DU PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA (Équipes)

(1) Coureur au premier but; le frappeur-coureur est en souricière entre le marbre et le premier but. Est-ce qu'une obstruction peut-être appelée alors qu'il retourne vers le marbre?

Règlementation: Non, à moins que l'obstruction ne soit intentionnelle.

NOTE: Dans les situations où le frappeur-coureur est en souricière entre le premier but et le marbre, si le frappeur-coureur revient sur ses pas et **atteint** le rebord arrière du marbre, le frappeur-coureur sera déclaré retiré.

(2) Le frappeur-coureur est entravé avant d'atteindre le premier but alors qu'aucun jeu n'est effectué sur lui (par exemple, sur une balle frappée au champ extérieur).

Règlementation: Appelez l'obstruction en pointant en direction de l'obstruction et en criant "C'est une obstruction"; toutefois, gardez la balle en jeu jusqu'à ce que toute action soit terminée. Ensuite, imposez les pénalités, s'il y a lieu, qui annuleront les effets de l'obstruction. Si un ballon est capté dans cette situation, le frappeur-coureur est retiré. Si la balle frappée est une bonne balle non captée, le frappeur-coureur sera toujours "protégé" au moins jusqu'au premier but.

(3) Le coureur est au deuxième but lorsque le frappeur-coureur est entravé après avoir atteint le premier but. L'intention de l'arbitre est d'octroyer le deuxième but au frappeur-coureur sur l'obstruction. Qu'est-ce qui arrive au coureur du deuxième but?

Règlementation: Le coureur du deuxième but se voit octroyer le troisième but.

(4) Avec les buts remplis, le frappeur cogne un solide roulant qui dévie sur l'arrêt-court et roule en s'éloignant de lui. Alors que l'arrêt-court tente de rejoindre la balle, le coureur du deuxième but entre en collision avec l'arrêt-court.

Règlementation: Après que la balle ait été déviée de l'arrêt-court, si la balle est à **portée de main** de l'arrêt-court, le coureur doit éviter le joueur défensif, et si un contact survient dans ces circonstances, l'interférence sera appelée et le coureur sera retiré. (Dans cette situation, le joueur défensif est considéré "dans le processus d'atteindre" la balle et ne l'a pas "manqué" tel que décrit dans les commentaires des Règles Officielles du Baseball Rule 6.01(h).) Toutefois, si la balle n'est **pas** à portée de main du joueur défensif après avoir dévié du joueur défensif (c.-à-d., le joueur défensif doit rejoindre la balle), le joueur défensif doit éviter le coureur, et si un contact survient dans ces circonstances, l'obstruction sera appelée selon les Règles Officielles du Baseball 6.01(h)(2).

(5) Avec un coureur au premier but, le frappeur cogne une flèche qui dévie du gant du lanceur et roule en direction du joueur de deuxième but. Alors que le deuxième but tente de rejoindre la balle, le coureur du premier but entre en contact avec le joueur de deuxième but.

Règlementation: Au jugement de l'arbitre, si le joueur de deuxième but a une chance d'atteindre la balle, le coureur du premier but sera retiré pour l'interférence. La balle est morte au moment de l'interférence et le frappeur-coureur sera placé au premier but (tenant compte que l'interférence était involontaire; dans le cas contraire, le coureur et le frappeur-coureur sont retirés). Toutefois, si l'arbitre juge que le joueur de deuxième but ne pouvait atteindre la balle (c.-à-d., le joueur de deuxième but se déplaçait paresseusement en direction de la balle qui s'éloigne), alors l'obstruction est appelée selon les Règles Officielles du Baseball 6.01(h)(2).

GUIDE DU PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA (Équipes)

(6) Coureur au premier but, aucun retrait. Sur un frappe-et-court, le frappeur cogne une bonne balle le long de la ligne du champ droit. En contournant le deuxième but pour se diriger au troisième but, le coureur du premier but entre en collision avec l'arrêt-court et tombe au sol. En raison de la collision, le coureur ne peut se rendre au troisième but et retraite au deuxième but alors que la balle revient à l'avant-champ. S'il n'y avait pas eu de collision avec l'arrêt-court, le coureur aurait facilement atteint le troisième but.

Règlementation: L'obstruction est appelée au moment de la collision, mais la balle demeure en jeu puisqu'aucun jeu n'a été fait sur le coureur au moment où ce coureur fut entravé. Un "Temps d'arrêt" est appelé lorsque toute action a cessé et le coureur entravé se voit octroyer le troisième but puisque c'est le but qu'il aurait atteint s'il n'y avait pas eu d'obstruction. Le frappeur-coureur sera aussi placé au but qu'il aurait atteint s'il n'y avait pas eu d'obstruction (que ce soit au premier ou deuxième but, au jugement de l'arbitre).

NOTE: Dans ce jeu, si le coureur du premier but avait été retiré en retournant au deuxième but, l'arbitre appellerait un "Temps d'arrêt" au moment où le coureur est touché. Le coureur entravé se verrait alors octroyer le troisième but (en assumant que c'est le but que le coureur aurait atteint s'il n'y avait pas eu d'obstruction) et le frappeur-coureur sera aussi placé au but qu'il aurait atteint, au jugement de l'arbitre, s'il n'y avait pas eu d'obstruction.

(7) Le frappeur cogne un roulant ou un ballon entre le marbre et le premier but que le lanceur et le joueur de premier but tentent de capter. Le frappeur-coureur entre en contact avec un ou les deux joueurs défensifs en courant au premier but.

Règlementation: Selon les Règles Officielles du Baseball 6.01(a)(10), si deux joueurs défensifs ou plus tentent de capter une balle frappée et que le coureur entre en contact avec un ou plusieurs joueurs défensifs, l'arbitre doit déterminer quel joueur défensif a le droit de bénéficier de la règle d'interférence et NE DOIT PAS retirer le coureur pour être entré en contact avec un joueur défensif autre que celui que l'arbitre a déterminé pour capter cette balle. Il est donc possible pour l'arbitre de signaler autant une interférence qu'une obstruction sur ce jeu basé sur la détermination par l'arbitre de quel joueur défensif devait capter la balle frappée. Si le coureur entre en contact avec un joueur défensif autre que celui que l'arbitre a déterminé pour capter la balle, ce joueur défensif a fort probablement entravé le coureur.

(8) Coureur au deuxième but, aucun retrait. Le lanceur tente une prise à contrepied au deuxième but et le coureur est pris en souricière entre le deuxième et troisième but. Pendant la souricière, le coureur est entravé par le joueur de troisième but alors que le relais est en vol provenant de l'arrêt-court. Le relais de l'arrêt-court est erratique et se rend dans l'abri.

Règlementation: Le coureur se voit octroyer le marbre (deux buts à partir de la position du coureur au moment du relais). Le coureur a été entravé alors qu'un jeu a été effectué sur lui ("Type 1" obstruction), et l'arbitre doit appeler un "Temps d'arrêt" au moment où l'obstruction survient. Cependant, selon le commentaire des Règles Officielles du Baseball 6.01(h)(1), si un relais est en vol avant que l'obstruction ne soit appelée par l'arbitre, les coureurs se verront octroyer sur le relais erratique les buts qu'ils auraient obtenus s'il n'y avait pas eu d'obstruction. Donc, même si le

GUIDE DU PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA (Équipes)

coureur est entravé **alors** qu'un jeu est effectué sur lui, dans cette situation le coureur se voit octroyer **deux buts** au moment du relais (et non pas l'usuel "au moins **un** but au-delà du dernier but touché avant l'obstruction").

(9) Coureur au premier but, aucun retrait. Roulant sur la ligne du premier but. Le joueur de premier but capte la balle et effectue un relais au joueur de deuxième but pour le retrait forcé. Après le retrait au deuxième but, le frappeur-coureur est entravé par le lanceur.

Règlementation: Un "Temps d'arrêt" est appelé et le frappeur-coureur se voit octroyer le premier but. Le retrait au deuxième but demeure.

(10) Coureur au premier but, deux retraits. Le frappeur cogne une bonne balle dans le coin au champ droit. Le voltigeur de droite effectue un relais au deuxième but pour retirer le frappeur-coureur qui avance sur le jeu. Le relais est hors-cible et se rend au champ gauche. Le frappeur-coureur se relève et tente d'avancer. L'arrêt-court poursuit la balle et entre en collision avec le frappeur-coureur. Le frappeur-coureur poursuit sa course et est retiré sur un jeu serré au marbre.

Règlementation: Une obstruction est appelée lorsque le contact survient entre l'arrêt-court et le frappeur-coureur. On laisse le jeu se poursuivre puisqu'aucun jeu n'est effectué sur le coureur au moment où celui-ci est entravé. Après le retrait du coureur au marbre, si l'arbitre juge que ce coureur aurait marqué s'il n'avait **pas** été entravé (c.-à-d., l'obstruction a causé le retrait du coureur), un "Temps d'arrêt" est appelé et le frappeur-coureur se voit octroyer le marbre.

(11) Coureur au troisième but, un retrait. Le frappeur cogne un ballon dans l'allée au champ centre-droit et le coureur retourne toucher le troisième but. Le joueur de troisième but s'approche du coureur, lui fait face, sautille volontairement devant le joueur afin de bloquer la vue du voltigeur qui capte la balle au coureur.

Règlementation: C'est une obstruction selon les Règles Officielles du Baseball 6.01(h)(2). L'arbitre doit appeler l'infraction lorsqu'elle survient et octroyer les buts, s'il y a lieu, de façon appropriée.

(12) Avec un coureur au premier but, le joueur de premier but—plutôt que de retenir le coureur de la façon usuelle—sautille volontairement devant le coureur, à plusieurs pieds du côté du deuxième but. Au jugement de l'arbitre, le joueur de premier but fait cette action volontairement pour bloquer la vue du lanceur au coureur.

Règlementation: Bien que les Règles Officielles du Baseball 5.02(c) permettent à un joueur défensif de se positionner partout dans le territoire des bonnes balles, si l'arbitre juge que l'action du joueur défensif est un effort volontaire pour bloquer la vue du lanceur au coureur, c'est illégal et clairement pas dans l'esprit des Règles. On doit aviser le joueur de premier but de cesser et s'il persiste, il peut être sujet à une expulsion.

(13) Coureur en course au premier but, pas de retrait, pas de compte au frappeur. Le lanceur effectue un lancer à l'extérieur. Observant le lancer à l'extérieur, le frappeur lance intentionnellement son bâton vers le receveur dans une feinte de s'élancer et le bâton frappe le receveur alors qu'il tente de capter le lancer ou effectuer un relais. Le frappeur demeure dans son rectangle durant ce temps.

Règlementation: Interférence. Le frappeur est retiré à moins que le relais du receveur retire le coureur, dans ce cas, le jeu demeure ainsi.

(14) Coureur au premier but en course, trois balles sur le frappeur. Le prochain lancer est un demi-élan que l'arbitre déclare balle. Le frappeur-coureur se dirige vers le premier but et, ce faisant, entrave (à l'extérieur de la boîte du frappeur) le relais du receveur qui tente de retirer le coureur au deuxième but. Le coureur est sauf au deuxième but. Un appel est fait à l'arbitre des buts concernant le demi-élan et l'arbitre des buts déclare que le frappeur s'est élané.

Règlementation: Interférence du frappeur. Le frappeur est retiré et le coureur retourné au premier but. Notez que si cette situation survient avec deux prises au frappeur, alors autant le frappeur que le coureur sont retirés.

54. APPELER UN “TEMPS D'ARRÊT” APRÈS UNE FEINTE IRRÉGULIÈRE

Règle 6.02(a) :

La pénalité relative à la feinte irrégulière permet au jeu de se poursuivre sans référence à la feinte irrégulière si le frappeur et tous les coureurs avancent d'un but sur le lancer qui suit la feinte irrégulière (c.-à-d., le lancer lui-même et/ou l'action causée par le frappeur cognant la balle). L'arbitre ne doit pas appeler un “Temps d'arrêt” jusqu'à ce que le jeu cesse suivant la feinte irrégulière. La question surgit donc à savoir quand l'arbitre doit appeler un “Temps d'arrêt” pour tuer le jeu après avoir appelé une feinte irrégulière. Les cas suivants devraient aider à comprendre quand on considère un jeu “*arrêté*” et à quel moment l'arbitre doit appeler le “Temps d'arrêt” suivant l'appel de la feinte irrégulière:

(1) Si un lanceur effectue une feinte irrégulière et ne lance pas, dites “c'est une feinte irrégulière; temps d'arrêt!” et mettez en application la feinte irrégulière.

(2) Si la feinte irrégulière est suivie d'une balle frappée, laissez la balle en jeu jusqu'à ce qu'il soit évident que le frappeur et tous les coureurs n'avanceront pas plus. À ce moment, appelez un “Temps d'arrêt” et mettez en application la feinte irrégulière.

Si toutefois le frappeur atteint le premier but et tous les coureurs avancent d'au moins un but suivant la feinte irrégulière, le jeu se poursuit **sans référence à la feinte irrégulière**.

EXEMPLES:

(a) Si une balle frappée suit la feinte irrégulière et en résulte un ballon capté, appelez un “Temps d'arrêt” au moment où le ballon est capté. Ensuite, mettez en application la feinte irrégulière.

(b) Si une balle frappée suit la feinte irrégulière et en résulte un roulant qui retire un coureur à un but où ce coureur aurait dû se trouver à cause de la feinte irrégulière, appelez un “Temps d'arrêt” au moment où le retrait est effectué. Ensuite, mettez en application la feinte irrégulière.

(3) Si la feinte irrégulière est suivie par un lancer **capté** par le receveur, appelez un “Temps d'arrêt” au moment où le receveur capte la balle. Ensuite, mettez en application la feinte irrégulière. (Notez l'exception sur une quatrième balle couverte à l'item (5) ci-dessous.)

(4) Si la feinte irrégulière est suivie par une prise à contrepied à un but qui est **capté** par un joueur défensif, appelez un “Temps d'arrêt” au moment le joueur défensif capte la balle. Ensuite, mettez en application la feinte irrégulière.

GUIDE DU PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA (Équipes)

(5) Si la feinte irrégulière est suivie par une quatrième balle au frappeur et est captée par le receveur, appelez un “Temps d’arrêt” et mettez en application la feinte irrégulière **à moins que** tous les coureurs avancent d’un but sur le but sur balle. Dans cette situation, le jeu se poursuit **sans référence à la feinte irrégulière**.

(6) Si la feinte irrégulière est suivie par un lancer qui atteint le frappeur, appelez un “Temps d’arrêt” au moment où le lancer atteint le frappeur. Ensuite, mettez en application la feinte irrégulière **à moins que** tous les coureurs avancent d’un but sur le frappeur atteint. Dans cette situation, le jeu se poursuit **sans référence à la feinte irrégulière**.

(7) Si une feinte irrégulière est suivie par un **relais erratique** sur un but, l’Interprétation Approuvée des Règles Officielles du Baseball 6.02(a) stipule que le coureur peut avancer au-delà du but qu’il a droit, à ses risques. Dans cette situation, l’arbitre doit appeler la feinte irrégulière de la façon usuelle, mais ne doit pas appeler un “Temps d’arrêt” jusqu’à ce que **tout jeu ait cessé** (les coureurs cessent de tenter d’avancer et un joueur défensif est en possession de la balle à l’avant-champ).

(8) Si une feinte irrégulière est suivie par un **mauvais lancer**, l’Interprétation Approuvée des Règles Officielles du Baseball 6.02(a) stipule que le coureur peut avancer au-delà du but qu’il a droit, à ses risques. Dans cette situation, l’arbitre doit appeler la feinte irrégulière de la façon usuelle, mais ne doit pas appeler un “Temps d’arrêt” jusqu’à ce que **tout jeu ait cessé** (les coureurs cessent de tenter d’avancer et un joueur défensif est en possession de la balle à l’avant-champ).

Notez que même si un coureur avance à un but ou au-delà d’un but qu’il a droit à cause du mauvais lancer suivi d’une feinte irrégulière, la feinte irrégulière est toujours “reconnue”. Ceci étant, le lancer est annulé et le frappeur terminera sa présence au bâton avec le compte existant au moment de la feinte irrégulière à moins que:

(a) Le mauvais lancer était une quatrième balle sur laquelle tous les coureurs ont avancés d’un but; ou

(b) Le mauvais lancer était une troisième prise sur laquelle le frappeur et tous les coureurs ont avancé d’un but.

Dans les deux situations (a) et (b) ci-dessus, le jeu se poursuit **sans référence à la feinte irrégulière** puisque tous les coureurs (incluant le frappeur-coureur) ont avancé d’un but sur le lancer qui a suivi la feinte irrégulière.

55. RÈGLEMENTATION DE LA FEINTE IRRÉGULIÈRE

Règle 6.02(a) :

Une feinte irrégulière doit être appelée de façon audible (“Feinte irrégulière!” ou “C’est une feinte irrégulière!”) en pointant directement le lanceur. Cependant, la balle n’est pas morte automatiquement lorsque l’appel est effectué. La balle devient morte seulement lorsque l’arbitre appelle un “Temps d’arrêt” suivant l’appel de la feinte irrégulière, et l’appel du “Temps d’arrêt” est fait seulement lorsque le jeu cesse (c.-à-d., lorsqu’il devient évident que tous les coureurs, incluant le frappeur-coureur n’avanceront pas d’un but).

CONSIGNES:

(a) On doit imposer une feinte irrégulière au lanceur si, alors qu’il est en contact avec la plaque, il effectue un relais au joueur de premier but qui est soit devant ou derrière le coureur et, de façon évidente, ne fais pas une tentative de retirer le

GUIDE DU PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA (Équipes)

coureur au premier but. Cependant, il n'y a pas d'infraction si le lanceur effectue un relais directement vers le premier but dans cette situation.

(Voir aussi le prochain paragraphe dans cette section.)

(b) Il n'y a pas d'infraction si le lanceur tente une prise à contrepied au deuxième but et, voyant qu'il n'y a aucun joueur défensif couvrant le but, relaie à l'arrêt-court ou au joueur de deuxième but, aucun des deux étant à proximité du but ou faisant une tentative de retirer le coureur.

(c) Lorsqu'un lanceur fait passer **quelconque partie** de son pied libre derrière le rebord arrière de la plaque, c'est une feinte irrégulière s'il ne lance pas au frappeur, à moins qu'il effectue un relais (ou feinte un relais) au deuxième but sur une prise à contrepied. (Notez que cette infraction fait seulement référence au **pied** du lanceur. Si le **genou** de la jambe libre du lanceur dépasse derrière le rebord arrière de la plaque, mais que son pied ne dépasse pas le rebord, il peut effectuer un relais au premier but sans infraction.)

Les items (d) à (i) ci-dessous font référence aux feintes irrégulières liées au pas du lanceur:

(d) Les Règles Officielles du Baseball 6.02(a)(3) exige au lanceur, alors qu'il est en contact avec la plaque, de **faire un pas directement** vers un but **avant** d'effectuer un relais à ce but. Si un lanceur se tourne ou tourne sur lui-même à partir de sa jambe libre sans même faire un pas, ou s'il tourne son corps et effectue un relais **avant** de faire son pas, c'est une feinte irrégulière.

NOTE: Le lanceur doit effectuer un pas directement vers un but lorsqu'il effectue une feinte de relais vers un but.

(e) **Un gérant, instructeur ou joueur ne peut quitter l'abri et s'amener sur le terrain ou quitter sa position en défensive pour protester contre l'appel d'une feinte irrégulière tel que défini aux Règles Officielles du baseball 6.02(a)(3) (ne pas effectuer un pas directement vers le but avant d'effectuer un relais vers ce but). Si une telle protestation est faite, le gérant, l'instructeur ou le joueur peut être expulsé de la partie.**

(f) Un gérant peut sortir de l'abri pour contester les raisons invoquant l'appel d'une feinte irrégulière et ne devra pas être expulsé pour demander la raison invoquant la feinte irrégulière. Le gérant pourra être expulsé s'il proteste l'appel de la feinte suite à l'explication.

(g) Alors qu'il est en contact avec la plaque, si un lanceur saute dans les airs simultanément avec les deux pieds et que son pied libre **atterrit** en direction du premier but avant d'effectuer un relais à ce but, ce mouvement est considéré légal.

(h) Selon les changements effectués aux Règles Officielles du Baseball en 2013, le lanceur, alors qu'il est en contact avec la plaque, ne peut plus effectuer une feinte de relais vers le troisième but (en addition au fait qu'il ne peut feinter un relais au premier but). Ce changement aux règles proscriit dorénavant le "mouvement du troisième au premier." Le lanceur peut toujours effectuer une feinte au deuxième but alors qu'il est en contact avec la plaque pourvu qu'il effectue un pas vers le deuxième but.

GUIDE DU PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA (Équipes)

Notez que le lanceur, lorsqu'il effectue une feinte de relais au deuxième but, n'a pas à faire de mouvement de bras dans sa feinte, bien que d'effectuer un pas vers le but est requis.

Bien sûr, le lanceur peut déplaquer et ensuite faire une feinte vers un des buts. On considère alors le lanceur comme un joueur d'avant-champ lorsqu'il déplaque correctement.

Voir les Règles Officielles du Baseball 6.02(a)(2) et les commentaires aux Règles Officielles du Baseball 6.02(a)(3).

(i) Pour un lanceur droitier, c'est légal de débiter une prise à contrepied au premier but en débutant par déplacer le pied pivot en direction du troisième but **pourvu** qu'il effectue un **pas** avec le pied libre vers le premier but avant d'effectuer un relais à cet endroit et pourvu que ce mouvement soit continu et sans aucune interruption. Un lanceur qui effectue une telle tentative de prise à contrepied est considéré en contact avec la plaque lorsqu'il effectue son relais au premier but.

(j) Lorsqu'on utilise le mouvement avec arrêt alors qu'il y a des coureurs sur les buts, un lanceur doit arriver à un arrêt complet avec son pied libre sur le sol.

(k) C'est une feinte irrégulière si le lanceur, alors qu'il est en contact avec la plaque, échappe accidentellement ou volontairement la balle ou si la balle lui glisse ou s'échappe de sa main ou de son gant. Cependant, une balle lancée qui glisse de la main du lanceur et traverse la ligne des fausses-balles sera considérée comme une balle; autrement, on décrètera qu'il n'y a pas de lancer. Si la balle ne traverse pas la ligne des fausses-balles, ce sera une feinte irrégulière s'il y a des coureurs sur les buts.

(l) Si le lanceur déplaque avec son pied libre lorsqu'il est en mouvement sans arrêt, on appellera une feinte irrégulière au lanceur.

(m) Selon le jugement de l'arbitre, si le lanceur place le sac de résine dans son gant avec l'intention de décevoir le coureur, c'est une feinte irrégulière.

(n) Avant d'assumer une position conforme de lanceur (mouvement sans arrêt ou avec arrêt), il est permis au lanceur **d'ajuster momentanément** la balle dans son gant. Afin que ce soit permis, le mouvement doit être **momentané** dans sa nature. Si, au jugement de l'arbitre, le lanceur a les mains jointes assez longuement qu'il semble être en mouvement avec arrêt ou qu'il effectue un mouvement sans arrêt, à ce moment si le lanceur sépare les mains, une feinte irrégulière doit être appelée selon les Règles Officielles du Baseball 6.02(a)(10).

(o) Après qu'il ait entrepris une position conforme de lanceur (mouvement sans arrêt ou avec arrêt), si le lanceur enlève une main de la balle autrement que pour effectuer un lancer ou effectuer un relais vers un but, c'est une feinte irrégulière.

(p) Selon les Règles Officielles du Baseball 6.01(g), si un coureur **vole le marbre** alors que le receveur entrave le frappeur, une pénalité additionnelle de **feinte irrégulière** est invoquée, ce qui permet à **tous** les coureurs sur les buts d'avancer (qu'ils étaient en course ou non).

56. PÉNALTÉ POUR UNE FEINTE IRRÉGULIÈRE

Règle 6.02(a) :

GUIDE DU PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA (Équipes)

Selon les Règles Officielles du Baseball 6.02(a), la pénalité pour une feinte irrégulière sera: La balle est morte (**lorsque le jeu cesse**) et tous les coureurs pourront avancer d'un but sans risque d'être retiré, à moins que le frappeur atteigne le premier but sur un coup sûr, une erreur, un but sur balle, un lancer qui l'atteint ou toute autre situation et que tous les coureurs avancent d'au moins un but. Dans ces cas, le jeu se poursuit sans référence à la feinte irrégulière.

La pénalité pour une feinte irrégulière stipule que si un frappeur atteint le premier but sur un coup sûr ou une erreur, but sur balle ou tout autre sur un lancer duquel une feinte irrégulière est appelée, le frappeur aura droit au premier but **seulement si tous les autres coureurs ont avancés d'un but ou plus sur le jeu**, dans un tel cas, la feinte irrégulière n'est plus tenue en compte. Si le **frappeur-coureur et tous les coureurs** n'ont pas avancé, la pénalité relative à la feinte irrégulière prévaudra, le frappeur doit retourner dans le rectangle du frappeur avec le compte précédant et les coureurs avancent d'un but comme le prévoit la pénalité pour la feinte irrégulière.

Un coureur qui manque le premier but vers lequel il avance et qui est déclaré retiré sur appel sera considéré avoir avancé d'un but pour les besoins de la règle.

Lorsqu'une feinte irrégulière est appelée sur un lancer qui est une quatrième balle, cela s'applique de la même façon que lorsqu'un frappeur cogne un lancer sur une feinte irrégulière et est déclaré sauf sur un coup sûr ou une erreur, pourvu que tous les coureurs avancent au moins d'un but sur le jeu. Donc, avec un coureur au premier but, premier et deuxième but, ou premier, deuxième et troisième but, lorsqu'une feinte irrégulière est appelée sur une quatrième balle, le frappeur se rend au premier but et tous les coureurs avancent d'au moins un but. S'ils tentent d'avancer de plus d'un but, ils le font à leurs risques.

Toutefois, si le premier but n'est pas occupé et que tous les coureurs n'ont pas avancé d'au moins un but sur le jeu, la pénalité relative à la feinte irrégulière prévaudra: La balle est morte; le frappeur retourne dans son rectangle et assume le même compte au frappeur avant le lancer qui a mené à la feinte irrégulière; et tous les coureurs avancent d'un but comme le prévoit la pénalité pour la feinte irrégulière.

Notez que dans les cas où un lanceur effectue une feinte irrégulière suivie d'un mauvais lancer, que ce soit sur les buts ou au marbre, un coureur peut avancer, à ses risques, au-delà du but qui lui est octroyé par la feinte irrégulière.

57. FAIRE UN PAS VERS UN BUT

Règle 6.02(a)(3) :

Le lanceur, alors qu'il est en contact avec la plaque, doit faire un pas **directement** vers un but avant d'effectuer un relais vers ce but. Si un lanceur se tourne ou tourne sur lui-même à partir de sa jambe libre sans même faire un pas, c'est une feinte irrégulière.

En effectuant son pas vers un but, le lanceur doit lever entièrement sa jambe libre du sol et la redescendre au sol à un endroit différent de son point de départ et en direction du but. Le pied libre en entier doit bouger en **direction** et en **distance** vers le but. Cela constituera le pas. Il n'est pas permis au lanceur de lever entièrement son pied libre et de le redescendre exactement au même endroit où il a débuté. En effectuant le pas, le talon du pied libre du lanceur ne peut pas atterrir au même endroit où il a débuté.

58. LANCER À UN BUT INOCCUPÉ

Règle 6.02(a)(4) :

Les règles Officielles du Baseball 6.02(d)(4) stipule qu'on appellera une feinte irrégulière au lanceur si, alors qu'il est en contact avec la plaque, il effectue un relais à un but inoccupé, sauf si le but est d'effectuer un jeu.

EXEMPLES:

(1) Coureurs au premier et deuxième but, lanceur en mouvement avec arrêt. Le coureur s'élance vers le troisième but et le lanceur effectue un relais au troisième but.

Règlementation: Jeu conforme.

(2) Coureurs au premier et deuxième but, lanceur en mouvement avec arrêt. Le coureur feint de s'élancer vers le troisième but et le lanceur effectue un relais au troisième but. Toutefois, le coureur est retourné au deuxième but.

Règlementation: Feinte irrégulière, suivant les Règles Officielles du Baseball 6.02(a)(4).

La clé pour comprendre les deux jeux ci-dessus est que l'arbitre doit utiliser son bon jugement pour déterminer si le coureur faisait ou non une tentative d'avancer au troisième but ou bien si le coureur n'effectuait qu'une feinte. Ces jeux se feront souvent avec un compte de trois balles, deux prises et deux retraits.

En plus, notez que le commentaire aux Règles Officielles du Baseball 6.02(a)(4) stipule : « **Lorsqu'on détermine si le lanceur effectue un relais ou une feinte de relais vers un but inoccupé dans le but d'effectuer un jeu, l'arbitre doit considérer si le coureur du but précédent a démontré ou a créé l'impression de son intention d'avancer à ce but inoccupé.** »

Une autre interprétation concernant les Règles Officielles du Baseball 6.02a)(4) traite des jeux d'appels:

Ce N'EST PAS une feinte irrégulière pour le lanceur, alors qu'il est en contact avec la plaque, d'effectuer un relais à un but inoccupé SI c'est dans le but d'effectuer un jeu d'appel. (Notez que le lanceur n'a **pas** à déplaquer pour faire un jeu d'appel.)

59. LANCEUR QUI PORTE LA MAIN À LA BOUCHE

Règle 6.02(c)(1) :

Si le lanceur porte la main à sa bouche alors qu'il est à l'extérieur du cercle de 18 pieds du monticule, il doit s'essuyer avant de prendre la balle, autrement il pourrait violer la règle 6.02(c)(4).

60. AVERTISSEMENT APRÈS L'EXPULSION IMMÉDIATE DU LANCEUR

Règle 6.02(c)(9) :

Lorsqu'à la première occasion qu'un lanceur est intentionnellement dirigé en direction du frappeur résulte d'une expulsion immédiate du lanceur, l'arbitre doit donner un avertissement à chacun des gérants que toute action similaire subséquente aura pour effet l'expulsion du lanceur et du gérant. Chaque lanceur subséquent doit en être averti lorsqu'il entre dans la partie.

61. LE FRAPPEUR QUI CAUSE DE L'INTERFÉRENCE ENVERS LE RECEVEUR

Règles 6.03(a)(3), 6.01(a)(1) :

Si le frappeur cause de l'interférence avec le relais du receveur alors que le frappeur est retiré sur une troisième prise, le coureur est retiré pour l'interférence du frappeur.

62. L'ÉLAN ARRIÈRE (MOUVEMENT CONTINU) FRAPPE LE RECEVEUR

Règle 6.03(a)(3) :

Si un frappeur s'élance et manque la balle et qu'au jugement de l'arbitre il frappe involontairement le receveur ou la balle dans le dos du frappeur dans son mouvement continu ou l'élan arrière alors que le frappeur est toujours dans le rectangle du frappeur, on doit appeler une prise seulement (pas d'interférence). Cependant, la balle est morte et aucun coureur ne peut avancer sur le jeu. Si cette infraction survient dans la situation où le relais initial du receveur retire le coureur hormis l'infraction, le jeu demeure comme tel comme si aucune infraction n'avait été commise. Si cette infraction survient dans la situation où le frappeur deviendrait un coureur à cause de la troisième prise échappée, la balle est morte et le frappeur est retiré.

Cette interprétation s'applique même si le receveur est dans le processus d'effectuer un relais pour retirer un coureur. Ceci étant, si le frappeur est dans son rectangle et son mouvement normal continu ou son élan arrière frappe involontairement le receveur ou la balle alors que le receveur est dans le processus d'effectuer un relais, un "Temps d'arrêt" est appelé et les coureurs retournent (à moins que le relais initial du receveur ne retire le coureur).

Lorsqu'un frappeur tente de déposer un amorti et décide de retirer son bâton vers l'arrière sans tenter de faire contact avec la balle, ce n'est pas considéré comme un mouvement continu ou un élan arrière puisque le frappeur est en plein contrôle de son bâton. Si le frappeur cause de l'interférence au receveur en retirant son bâton vers l'arrière et qu'aucun jeu n'est fait sur le coureur, un "Temps d'arrêt" est appelé, mais pas d'interférence. Cela ne donne pas le droit au frappeur de retirer son bâton vers l'arrière en causant intentionnellement de l'interférence. Si le receveur tente de retirer le coureur lorsque le frappeur retire son bâton vers l'arrière, une interférence sera appelée au frappeur et aucun coureur ne pourra avancer. Si le relais du receveur retire le coureur en tentative de vol, alors l'interférence sera ignorée.

63. INTERFÉRENCE DU FRAPPEUR AVEC LE RECEVEUR LORS D'UN RELAIS AU LANCEUR

Règle 6.03(a)(3) :

Si le frappeur cause de l'interférence au receveur lorsqu'il relaie la balle au lanceur en sortant du rectangle du frappeur alors qu'il est au bâton (sans coureurs en course), cela ne doit pas être considéré comme une interférence selon les Règles Officielles du Baseball 6.03(a)(3). Dans de tels cas, l'arbitre appellera un "Temps d'arrêt" seulement (pas d'interférence). La balle est morte et aucun coureur ne peut avancer sur le jeu.

Cette interprétation ne donne pas, bien sûr, le droit au frappeur de créer intentionnellement de l'interférence au receveur lorsqu'il effectue un relais au lanceur

et dans ces cas, le frappeur doit être déclaré retiré. Si le frappeur devient un coureur sur une quatrième balle et que le relais du receveur l'atteint ou atteinne son bâton, la balle demeure en jeu (présumant qu'il n'y a aucune interférence intentionnelle du frappeur-coureur).

Si le frappeur en sortant de son rectangle cause de l'interférence au relais du receveur qui tente de retirer un coureur, une interférence sera appelée sur le frappeur selon les Règles Officielles du Baseball 6.03(a)(3).

Toutefois, si le frappeur est dans son rectangle et qu'il est atteint ou son bâton par le relais du receveur au lanceur (ou un relais pour tenter de retirer un coureur) et qu'au jugement de l'arbitre il n'y avait pas d'interférence de la part du frappeur, la balle demeure en jeu.

64. EXPULSIONS ET SUSPENSIONS

Règle 6.04(d) :

Un gérant, joueur, instructeur ou soigneur qui a été expulsé de la partie ne peut se tenir à proximité de l'abri des joueurs.

Un gérant sous le coup d'une suspension ne peut diriger son équipe durant la partie, de façon directe ou indirecte.

65. CONDITIONS CLIMATIQUES AYANT PRÉSÉANCE

Règles 7.02(a) :

La note des Règles Officielles du Baseball 7.02 stipule que la température et les conditions climatiques auront préséance pour déterminer si une partie interrompue doit être suspendue. Si une partie est interrompue par la température et qu'ensuite une panne de lumière, un couvre-feu ou un temps limite empêche de compléter la partie, ce n'est pas une partie suspendue. Si une partie est interrompue par une panne de lumière et que la température ou la condition du terrain empêche de compléter la partie, ce n'est pas une partie suspendue. (Voir la note aux Règles Officielles du baseball 7.02(a).)

Si le jeu est interrompu à cause de la **température** et durant le délai (avant que les toiles ne soient enlevées) une **panne de lumière** survient et cause la fin de la partie, elle sera considérée terminée à cause de la **température** et ne sera pas une partie suspendue.

Si le jeu est interrompu à cause de la **température** et durant le délai (avant que les toiles ne soient enlevées) un **couvre-feu ou un temps limite** empêche de compléter la partie, elle sera considérée terminée à cause de la **température** et ne sera pas une partie suspendue.

Toutefois, au cours d'une partie interrompue par la **température**, une fois que les arbitres ont indiqué aux préposés aux terrains d'enlever les toiles et préparer le terrain pour le jeu, **le facteur de la température est alors enlevé**. Dans de tels cas, si ensuite une panne de lumière survient ou si un couvre-feu ou un temps limite est atteint, la partie sera considérée **suspendue**.

Si le jeu est interrompu par une **panne de lumière** et que la pluie survient avant que le jeu ne reprenne, les arbitres doivent déterminer la raison ultime pour compléter la partie.

EXEMPLES:

(1) Partie interrompue par une panne de lumière; la pluie survient durant la panne; la lumière revient durant ou après la pluie, on juge que le terrain est injouable.

Règlementation: Partie terminée à cause de la température. Pas une partie suspendue.

(2) Partie interrompue par une panne de lumière; la pluie survient durant la panne; on juge que le terrain est injouable et toujours pas de lumière.

Règlementation: Partie terminée à cause de la température. Pas une partie suspendue.

(3) Partie interrompue par une panne de lumière; la pluie survient durant la panne; la pluie cesse, on juge que le terrain est jouable et toujours pas de lumière.

Règlementation: Partie terminée à cause de la panne des lumières. C'est une partie suspendue.

66. ALIGNEMENT ET PARTIES SUSPENDUES

Règle 7.02(c) :

Le commentaire à la règle 7.02(c) stipule que si, immédiatement avant qu'une partie ne soit suspendue, un lanceur substitut est entré dans la partie et que le troisième retrait n'a pas été effectué, ou n'a pas lancé jusqu'à ce que le frappeur soit retiré ou soit devenu un coureur, ce lanceur **peut, sans être une obligation**, débiter la portion restante de la partie lorsqu'elle reprendra. Si un tel lanceur n'est pas au monticule lorsque la partie reprend, il sera considéré avoir été substitué et ne pourra prendre part à cette partie.

Si une partie est suspendue pendant la visite au monticule d'un gérant ou entraîneur (ou après la visite, mais pendant que le même frappeur est au bâton), un nouveau lanceur peut s'amener dans la partie lorsqu'elle reprendra.

Si un lanceur s'est amené dans la partie, mais n'a pas fait face à un frappeur (ou a effectué le troisième retrait) lorsque la partie est interrompue par la température, ce lanceur pourra, sans être obligatoire, continuer à lancer lorsque la partie reprendra.

67. APPEL DE DEMI-ÉLAN

Règle 8.02(c) :

Le commentaire des Règles Officielles du Baseball 8.02(c) stipule que le gérant ou le receveur peut demander à l'arbitre du marbre de consulter son confrère pour l'aider sur un appel de demi-élan lorsque l'arbitre du marbre appelle le lancer une balle. La règle stipule plus loin que l'appel sur un demi-élan peut seulement être fait sur un lancer appelé balle et lorsqu'on demande un appel.

La mécanique appropriée pour demander de l'aide sur un demi-élan est que l'arbitre du marbre pointe avec assurance du **bras gauche** directement vers l'arbitre des buts approprié pendant qu'on demande si le frappeur s'est élancé. Cette mécanique aide à éviter toute confusion entre un appel et la mécanique d'une prise.

Selon les Règles Officielles du Baseball, l'arbitre du marbre n'a aucune obligation de demander de l'aide lorsque le receveur ou le gérant en défensive demande un appel.

Jeu (1): Coureur au premier but, compte de trois balles et une prise au frappeur. Le coureur est en course sur le lancer et le frappeur fait un demi-élan. L'arbitre indique que le frappeur ne s'est pas élancé (quatrième balle), mais le receveur effectue

néanmoins un relais au deuxième but, ce qui fait en sorte que le coureur du premier but est touché avant d'atteindre le deuxième but.

Règlementation: L'arbitre au deuxième but ne devrait initialement pas rendre de décision sauf ou retiré sur le coureur puisque c'est une quatrième balle—à moins qu'un appel ne fasse que ce soit un élan. Si un appel est effectué et qu'on déclare une prise, l'arbitre au deuxième but devrait alors rendre une décision de "sauf" ou "retiré," dépendamment du jeu initial au deuxième but. (Voir le commentaire des Règles Officielles du Baseball 8.02(c).)

Jeu (2): Coureur au premier but en course, trois balles sur le frappeur. Le prochain lancer est un demi-élan que l'arbitre du marbre déclare une balle. Le frappeur-coureur se rend vers le premier but et ce faisant, entrave (à l'extérieur du rectangle du frappeur) le relais du receveur qui tente de retirer le coureur en course vers le deuxième but. Le coureur est sauf au deuxième but. Un appel est fait à l'arbitre des buts concernant le demi-élan, et l'arbitre des buts déclare que le frappeur s'est élané.

Règlementation: Interférence du frappeur. Le frappeur est déclaré retiré et le coureur retourne au premier but. Notez que si cette situation survient avec deux prises sur le frappeur, alors autant le frappeur que le coureur seront déclarés retirés. Aussi, notez au commentaire de la règle 8.02(c) l'importante limitation de temps introduite en 2014 concernant la demande de l'arbitre du marbre sur l'appel d'un demi-élan à l'arbitre des buts.

68. « PRISE VOLONTAIRE »

Règle et commentaire 8.02(c) :

Dans la situation où une troisième prise sur demi-élan échappe à l'attention du receveur et que le frappeur est dans son droit de courir au premier but, l'appel doit être fait à l'arbitre des buts immédiatement (sans demande de la part de la défensive); mais même si la demande d'appel n'est pas immédiate, l'arbitre des buts impliqué doit **immédiatement et volontairement** appeler une prise **si** l'arbitre des buts renverse la décision de l'arbitre du marbre. Cela permet une opportunité immédiate au frappeur de courir.

69. BALLE QUI FRAPPE UN OISEAU OU UN ANIMAL

Définition des termes :

Si une balle frappée ou relayée atteint un oiseau en vol ou tout autre animal sur la surface de jeu, la balle demeure en jeu, comme si elle n'avait pas atteint l'oiseau ou l'animal. Si une balle lancée par le lanceur atteint un oiseau en vol ou tout autre animal sur la surface de jeu, le lancer est annulé et le jeu reprendra avec le compte précédant.

70. BUT SUR BALLE

Définition des termes :

Si le gérant de l'équipe en défensive signale à l'arbitre de son intention d'accorder un but sur balle intentionnel au frappeur;

- Avant que ne débute la présence au bâton : Alors que le frappeur s'approche du marbre, l'arbitre appelle un « Temps d'arrêt », la balle est morte, et l'arbitre

accordera le premier but au frappeur et fera avancer tous les autres coureurs forcés par l'avance du frappeur.

- Durant une présence au bâton : L'arbitre appelle un « Temps d'arrêt », la balle est morte, et l'arbitre accordera le premier but au frappeur et fera avancer tous les autres coureurs forcés par l'avance du frappeur.

Si un frappeur substitut entre dans la partie, l'arbitre du marbre doit officiellement signaler et confirmer l'entrée du frappeur dans la partie avant d'adresser la demande de l'équipe en défensive d'accorder un but sur balle intentionnel.

71. JOUEUR D'AVANT-CHAMP TENTANT DE FAIRE DÉVIER LA BALLE

Définition des termes :

Lorsqu'une balle est frappée dans le territoire des bonnes balles le long de la ligne des fausses-balles entre le marbre et le premier ou troisième but et que le joueur d'avant-champ s'accroupit et souffle sur la balle ou effectue quelque action qui, au jugement de l'arbitre, fait que la balle roule hors-ligne, l'arbitre doit déclarer une bonne balle. La balle demeure en jeu.

72. ATTRAPÉ

Définition des termes :

L'arbitre doit déclarer qu'un **attrapé s'est produit** selon la Définition des Termes, « Attrapé », ou considérer un retrait forcé ou qu'un touché s'est produit selon la Définition des Termes, « Touché », **si le joueur défensif a le contrôle de la balle dans son gant, et échappe la balle après avoir intentionnellement ouvert son gant pour transférer la balle à sa main qui lance. Un attrapé ne demande pas que le joueur défensif sécurise la possession ou le contrôle de la balle à la main qui lance lorsqu'il effectue le transfert.**

Un joueur défensif ne peut sauter par-dessus une clôture, rampe ou cordon délimitant les limites de la surface de jeu afin de capter une balle. Un joueur défensif peut (1) s'étirer au-dessus de la clôture, rampe ou cordon afin d'effectuer l'attrapé; (2) tomber au sol après avoir complété l'attrapé; (3) sauter sur le dessus de la rampe ou la clôture délimitant le terrain pour faire l'attrapé; ou (4) escalader la clôture ou une toile et attraper la balle. Dans ces 4 situations, l'attrapé serait légal, conformément au meilleur jugement de l'arbitre.

Les mêmes restrictions s'appliquent à une fausse balle qui descend dans les estrades. Un receveur ou tout autre joueur défensif ne peut sauter dans les estrades pour capter la balle, mais s'étirer au-dessus des estrades afin d'effectuer l'attrapé est permis.

Jeu: Buts remplis, un retrait. Le joueur défensif capte la balle en vol et son momentum l'amène dans les estrades. Le joueur défensif demeure debout. Peut-il effectuer un relais pour effectuer un jeu?

Règlementation: Non. Un "temps d'arrêt" est appelé et tous les coureurs avancent d'un but.

Tel qu'indiqué dans les commentaires des Règles Officielles du Baseball 5.09(a)(1) Commentaire, aucun joueur défensif ne peut mettre un pied dans une aire hors-limite

afin d'effectuer un attrapé. Toutefois, si un joueur défensif, après avoir capté une balle sur la surface de jeu met un pied ou tombe dans une aire hors-limite à tout moment alors qu'il est en possession de la balle, les coureurs pourront avancer d'un but et la balle sera déclaré morte.

73. RICOCHETS

Définition des termes :

En lien avec la définition d'un ricochet, l'interprétation appropriée est qu'un ricochet doit être capté par le receveur.

Il est recommandé que l'arbitre l'indique en signalant le ricochet suivi par la mécanique de la prise, particulièrement sur un ricochet provenant d'un demi-élan et un ricochet capté près du sol.

74. TOUCHER UN JOUEUR OU UN ARBITRE

Définition des termes :

En lien avec la définition de toucher un joueur ou un arbitre, l'équipement intentionnellement situé sur un joueur sera considéré porté en son endroit destiné.

Exemple : Des gants de frappeurs situés dans la poche arrière d'un pantalon de joueur sont considérés comme un équipement en son endroit destiné.

75. FEINTE IRRÉGULIÈRE – CALCUL DES LANCERS

Si un lanceur effectue une feinte irrégulière dans sa motion, poursuit cette motion et que le lancer traverse la ligne des fausses-balles au cours d'une présence au bâton, ce lancer sera comptabilisé dans le calcul des lancers.

Annexe F:

Recrutement des bénévoles

**POLITIQUE DE BASEBALL CANADA SUR LE FILTRAGE DE
BÉNÉVOLES ET PERSONNEL**

Application

Cette politique s'applique à Baseball Canada, et à toute autre organisation ou entité ayant la responsabilité de l'administration ou de gestion d'un événement sous les autorités de Baseball Canada.

But

Le but du filtrage est d'identifier le personnel et les bénévoles pouvant être un risque pour les jeunes. Le filtrage est très important pour les organisations sportives qui sont dirigées principalement par des bénévoles et qui offrent des programmes pour la jeunesse. Les organisations sportives ont une responsabilité légale de protéger les enfants et la jeunesse de menace extérieure et pourraient être tenues responsables de ne pas avoir pris des mesures raisonnables pour filtrer le personnel et les bénévoles travaillant directement avec les jeunes.

Filtrage obligatoire

Baseball Canada supporte le concept du filtrage du personnel (personnel payé et bénévole) dans les situations où l'âge des participants, le milieu, la nature de l'activité et le degré de supervision sont potentiellement à risque pour les jeunes participant à une activité de Baseball Canada. Le filtrage devrait avoir lieu pour tout le personnel et bénévoles en relation avec les activités ou événements de Baseball Canada (organisés directement par Baseball Canada ou par une autre organisation ou entité au nom de Baseball Canada) pouvant être considérés à haut risque.

Définition de situations à haut risque

Une situation de haut risque est celle impliquant l'interaction entre un membre du personnel ou un bénévole et une personne mineure, où ces interactions peuvent être, à l'occasion, un à un, dans un environnement privé et sans supervision régulière par une personne d'autorité. La responsabilité de définir une situation à haut risque, demandant une procédure de filtrage, repose sur les organisateurs de l'événement. Sur demande, Baseball Canada peut fournir une aide aux organisateurs d'événements pour identifier ces situations à haut risque.

Bénévoles (suite)

Activités de filtrage minimum pour les situations à haut risque

Pour une assignation de personnel ou bénévoles pouvant présenter ou potentiellement présenter un haut risque, les activités de filtrage suivantes devraient se produire au minimum :

Le membre du personnel/bénévole doit avoir une description de tâches par écrit donnant ainsi les lignes directrices de son comportement.

Le processus de recrutement pour le personnel/bénévole devrait impliquer l'organisation :

- Demandant à tous les candidats de remplir un formulaire d'application pour le poste, passer en entrevue les candidats, et
- Vérifier un minimum de deux emplois ou références bénévoles pour chaque candidat dont l'une étant spécifique avec le travail avec des enfants ou la jeunesse.

Le membre de personnel/bénévole doit recevoir une session d'orientation d'introduction (soit individuel ou avec un groupe) expliquant les politiques et procédures d'opérations de l'organisation, incluant les attentes de performance. De plus, l'organisation peut procéder à une formation durant le travail nécessaire pour la satisfaction de performance pour le poste.

Pour la durée de l'engagement du personnel/bénévole, il devrait y avoir une personne d'autorité à même l'organisation pour suivre régulièrement le travail du personnel/bénévole en lui donnant de la rétroaction lorsque nécessaire et rapporter toutes inquiétudes à l'organisation.

Annexe G:

Politique de conditions météorologiques sévères de Baseball Canada

BASEBALL CANADA SEVERE WEATHER POLICY



BASEBALL CANADA'S POLICY ON SEVERE WEATHER DURING
NATIONAL CHAMPIONSHIPS



RESPONSIBILITIES

THE BASEBALL CANADA REPRESENTATIVE, IN COLLABORATION WITH THE UMPIRE SUPERVISORS AND THE UMPIRE CREW, ARE RESPONSIBLE FOR STOPPING A GAME WHEN SEVERE WEATHER HITS.



THUNDER ROARS = STOP

WHEN THUNDER ROARS, THE GAME WILL BE STOPPED. PLAYERS, COACHES, UMPIRES AND FANS SHOULD SEEK PROPER SHELTER.

<http://www.ec.gc.ca/foudre-lightning/>



FIND ADEQUATE SHELTER

PROPER SHELTER DOES NOT INCLUDE THE DUGOUT. ANY FREQUENTLY USED BUILDING IS CONSIDERED SAFE. ANY VEHICLE WITH A HARD METAL ROOF AND ROLLED-UP WINDOWS CAN PROVIDE A MEASURE OF SAFETY.



RESUMING THE ACTION

AT BASEBALL CANADA EVENTS, THE BASEBALL CANADA REP AND UMPIRES WILL WAIT AT LEAST THIRTY (30) MINUTES AFTER THE LAST SOUND OF THUNDER BEFORE RETURNING TO THE FIELD AND RESUMING THE GAME.



GET EDUCATED

THE CANADIAN LIGHTNING DANGER MAP, DESIGNED BY ENVIRONMENT CANADA IS AVAILABLE FOR REVIEW PRIOR OR DURING ANY EVENTS.

https://weather.gc.ca/lightning/index_e.html

FOR MORE INFORMATION VISIT US AT WWW.BASEBALL.CA



BASEBALL
C A N A D A

Canada