

Ligue de Baseball Inter-Association



Statuts et règlements 2016

Adopté le 3 mars 2016

Statuts et règlements administratifs 2016

Article 1 : Nom

Ligue de Baseball Inter-Association (L.B.I.A.)

Article 2 : Structure

- 2.1 La L.B.I.A. est dirigée par un Comité de direction composé de :
- | Un président nommé par la région ; (René Soucy)
 - | Un vice-président nommé par la région : (Stéfan Blanchet)
 - | Un trésorier nommé par la région ; (Denis Lévesque)
 - | Un préfet de discipline nommé par la région (Sylvie Rollin)
 - | Un membre de chaque secteur élu parmi les associations. (Présidents associations)
- 2.2 Le président de la région fait partie de tous les comités de la région.
- 2.3 Le préfet de discipline ne peut agir comme entraîneur au sein de la L.B.I.A

Article 3 : Sièges social

Le siège social de la L.B.I.A est situé à la résidence du président ou à tout autre lieu désigné par le Comité de direction de la L.B.I.A.

Article 4 : Objectifs de la Ligue

- 4.1 Promouvoir et organiser la classe participative (A et B) de la catégorie Novice à Midget de toutes les associations de Lanaudière.
- 4.2 Regrouper les associations de Lanaudière dans une ligue où le développement des jeunes est étroitement relié à leur participation.
- 4.3 Assurer une saine compétition pour les jeunes joueurs de baseball dans un cadre équilibré.

Article 5 : Juridiction

La L.B.I.A à juridiction sur les équipes et les organisations qui prennent part aux activités organisées par la ligue.

Article 6 : Réunion

Le Comité de direction de la L.B.I.A. se réunit aussi souvent qu'il le juge nécessaire. Les réunions sont convoquées par écrit ou par téléphone avec au moins 72 heures d'avis.

Article 7 : Comité de direction

Le mandat du comité de direction est constitué des tâches suivantes :

- 7.1 Préparer et gérer le budget, après sa ratification par les membres du C.A.
- 7.2 Gérer les activités prévues au programme de la L.B.I.A.
- 7.3 Toute autre tâche se rapportant au bon fonctionnement de la ligue

Article 8 : Membres-votants

Les membres-votants sont les représentants des associations (un vote par associations), qui peuvent se faire remplacer, et les membres du Comité de direction de la L.B.I.A, qui ne peuvent se faire remplacer.

Article 9 : Constitution

La présente constitution de règlements restera en vigueur jusqu'à sa modification ou abrogation par l'assemblée générale des associations convoquée à cette fin.

Article 10 : Interprétations des règlements

S'il y a litige quant à l'interprétation des règlements, le préfet de discipline est mandaté par le Comité de direction pour statuer. Les règlements en vigueur sont ceux de la Fédération canadienne de Baseball, de la Fédération de baseball amateur du Québec et de la Ligue de Baseball Inter-Association. Les règlements de la L.B.I.A. auront priorité sur ceux de Baseball Canada et de Baseball Québec (en cas de conflit dans leur application). Les règlements ci-dessous sont applicables seulement lors des parties dans la L.B.I.A.. Lors des parties de tournoi ou championnat provincial, les règlements du livre de régie de Baseball Québec s'appliqueront.

Article 11 : Fond de ligue

Sous peine d'exclusion, chaque association devra remettre entre les mains du trésorier de la ligue un montant par équipe inscrite afin de couvrir les dépenses régulières de la ligue. Ce montant sera établi chaque année (décembre) par le Comité de direction de la L.B.I.A. et approuvé par l'Assemblée des associations.

Article 12 : Dépôt de bonne foi d'organisation

Un dépôt de bonne foi est exigé de chaque association afin de démontrer qu'elle remplira ses obligations envers la ligue. Ce dépôt devra être remis, au moment de l'inscription des équipes. Ce dépôt sera retourné à chaque organisation à la fin de la saison, si elle s'est conformée à toutes ses obligations pendant son adhésion dans la ligue. Les amendes encourues, s'il y a lieu, seront perçues sur ce montant.

Article 13 : Amendes

Les amendes payées par les organisations durant la saison seront réparties de la sorte :

- 25% à la région
- 75% seront attribuées aux associations selon le système de prorata des équipes.

Article 14 : Comité de discipline

Le comité de discipline sera formé du Comité de direction de la L.B.I.A., et du directeur du comité des arbitres de la région. Tout regroupement d'un minimum de 3 personnes sur les 7 constituera un groupe décisionnel.

Article 15 : Inscription des équipes

Lors de l'inscription des équipes (60\$ PAR ÉQUIPE) chaque association devra avoir en sa possession un chèque pour défrayer le coût d'inscription des équipes et le dépôt de bonne foi. Toute association ne pouvant se conformer à ce règlement se verra refuser l'admissibilité de ses équipes à la ligue.

Article 16 : Équipe et joueurs

16.1 Le sous-classement d'une équipe unique pour une association est permis comme le permet Baseball Québec.

16.2 La région se réserve le droit à une date fixée par le comité de direction de la L.B.I.A., en conformité avec la règle de Baseball Québec, de mettre les équipes sous classées qui présentent une fiche de .700 (victoire/nombre de parties jouées) et/ou qui ont terminées aux rangs 1 et 2 durant la saison régulière, de faire leurs séries dans la classe A

Selon la règle de Baseball Québec, ces équipes sous classées peuvent prendre part aux championnats provinciaux dans la catégorie de leurs sous classement. Cependant, ceci ne s'applique que dans le cas où l'association n'a fait qu'une seule équipe dans cette catégorie.

Les équipes classées A au début de l'année ne peuvent descendre de catégorie.

16.3 Parité de Jeu B joueurs équipe sous-classée

16.3.1 Si un lanceur est exceptionnellement dominant (vraiment trop fort pour sa classe), la région se réserve le droit de réduire le nombre de manches lancées permises pour ce joueur, et ce jusqu'à zéro, ou l'obliger à être surclassé.

Article 17 : Équipe et joueurs (constitution)

17.1 Tous les cahiers de contrat d'équipe devront être approuvés par le registraire de la région et remis selon les échéanciers suivants :

Avant la première partie

Un délai de deux jours pour approbation du cahier avant la première partie du joueur est exigé par la région

17.2 Toute équipe qui dispute une partie avec un ou des joueurs non éligibles s'expose à une sanction.

SANCTION : pour l'entraîneur fautif, une partie de suspension pour chaque joueur non éligible ayant participé à la partie, ainsi que la perte de la partie pour l'équipe.

Articles 18 Retrait d'une équipe

18.1 Toute équipe désirant se retirer des activités de la Ligue devra défrayer une amende de \$100 prise à même le dépôt de bonne foi.

18.2 Tous les résultats impliquant l'équipe qui se retire seront annulés et les équipes restantes continueront le calendrier régulier.

18.3 L'organisation concernée verra le comité de direction de la ligue décider de son admissibilité pour l'année suivante.

Règlements généraux pour toutes les catégories Novice à Midget

Article 1 : règlements en vigueur

- 1.1 La règle de jeu de Baseball Québec s'applique de façon intégrale à toutes les catégories de Novice à Midget sauf pour les modifications apportées par l'approbation des règles de la L.B.I.A.

Article 2 : Santé/Sécurité

- 2.1 Il est interdit à tout joueur, entraîneur ou officiel de fumer ou de vapoter durant une partie. Toute personne prise en défaut à l'intérieur du terrain ou qui quitte le terrain dans le but de contourner cette règle est immédiatement exclue de la partie et son cas est référé à la ligue.

2.1.1 L'usage du tabac à chiquer est interdit.

- 2.2 Le cellulaire est interdit sur l'aire de jeu.

Article 3 : Fonctionnement

La L.B.I.A. opère sur une base « local et local » durant la saison régulière. Chaque équipe reçoit et visite à parts égales, autant que possible (c.-à-d. selon le nombre d'équipes en lice et la disponibilité des terrains).

Article 4 : Entrées payantes

Aucune entrée payante n'est autorisée lors des Parties régulières ou éliminatoires. Les tirages (ex. : Moitié-moitié) sont autorisés.

Article 5 : Terrain neutre

Lorsqu'une partie doit être disputée en terrain neutre, les deux équipes en présence devront défrayer à parts égales les coûts pour les arbitres et le marqueur.

Article 6 : Nombre d'officiels

Les parties des catégories Atome, Moustique, Pee wee, Bantam et Midget doivent être officiées par deux arbitres et un marqueur dûment accrédités par Baseball Québec. Cependant si un ou des officiels sont absents, il est de la responsabilité des entraîneurs des 2 équipes de remplacer ce ou ces officiels, par des personnes de l'assistance, afin que la Partie puisse se jouer comme prévu.

Article 7 : Tenue vestimentaire

Les tenues vestimentaires acceptables sont :

- | Même tenue que son équipe
- | Gilet demi-manche ou gaminet, pantalon long ou short de baseball, souliers ou espadrilles ainsi qu'une casquette.
- | Les camisoles, les gilets sans manche ainsi que les sandales et les souliers à talons hauts sont interdits.

SANCTION : Expulsion du terrain

Article 8 : Responsable d'équipe

8.1 Les entraîneurs des équipes de la L.B.I.A. doivent respecter la réglementation prescrite par Baseball Québec (BQ : art. 26) pour ce qui est de l'accréditation des entraîneurs.

Atome A, Moustique, Pee wee, Bantam et Midget de niveau A doivent avoir l'accréditation suivante :

En Chef : « Niveau formé Initiation »

Un Assistant : « En formation initiation » (en Ligne)

Novice A, Atome B doivent avoir l'accréditation suivante :

1 entraîneur par équipe : « En formation initiation » (en Ligne)

Moustique B, Pee wee B, Bantam B et Midget B, doivent avoir l'accréditation suivante :

1 instructeur par équipe : « Formé -initiation » (en Ligne + Stage)

Article 8 : Responsable d'équipe (suite)

8.2 Lorsqu'un gérant, un instructeur, un joueur ou un responsable d'équipe est expulsé d'une partie, il doit immédiatement quitter le terrain de baseball.

Il doit se retirer du terrain de façon à n'avoir aucun contact possible avec les arbitres ou les membres de son équipe pour le reste de la partie.

L'arbitre du marbre complètera le rapport d'expulsion après la partie.

SANCTION : possibilité de Partie(s) supplémentaire(s) de suspension et perte par défaut de l'équipe.

L'équipe hôte est responsable d'aviser la Ligue (président et vice-président) et le préfet de discipline de toute expulsion survenue durant la partie via le téléphone ou le courriel, et ce, dans les douze (12) heures suivant la fin de la partie.

René Soucy, président :

Courriel : Rene_soucy@videotron.ca

Domicile : 450-759-3354

Cellulaire : 450-916-1016)

Stéfan Blanchet, vice-président

Courriel : saturn03@icloud.com

Domicile : 450-471-7964

Cellulaire : 514-781-9295

L'arbitre doit remplir l'avis de suspension sur le site de la L.B.I.A, et ce dans les 48 heures.

SANCTION : Amende de \$25 à l'association pour information non transmise.

8.3 Aucune discussion concernant l'interprétation des règlements de jeux et/ou de jugements des arbitres n'est autorisée ni tolérée (**BQ 103.21**). Les situations suivantes sont acceptées :

- | Dépôt de protêt ;
- | Stipuler une erreur dans l'ordre des frappeurs ;
- | Faire part des changements de lanceurs ;

SANCTION : expulsion de la partie en vertu de l'article 55.1- Conduite antisportive

En cas de doute ou de désaccord, l'entraîneur a toujours le privilège de loger un protêt au moment du jeu. Tout entraîneur qui dépose un protêt doit déposer un montant de \$100 à la L.B.I.A dans les 24 heures (jours fériés non compris) afin que son protêt soit entendu. Après étude du protêt, si celui-ci est accepté par les dirigeants de la ligue, le dépôt sera remis à l'équipe ayant déposé le protêt. Le protêt doit être envoyé par courriel à la ligue.

SANCTION : 1 partie de suspension pour un protêt enregistré sans dépôt

8.4 En cas de désaccord avec la décision de la ligue, l'entraîneur a le droit de faire appel au comité d'appel de Baseball Québec région Lanaudière.

Article 9 : Annulation de partie

9.1 La ligue L.B.I.A., cautionne trois raisons pour annuler une partie :

- Les conditions météo
- Évènement scolaire majeur (Bal des finissants)
- Tournois

9.2 TOUTES les parties du mois de MAI et JUIN doivent être reprises dans les trois (3) semaines qui suivent. Les parties annulées des mois de juillet et août ne le seront pas à moins d'avis contraire de la ligue.

9.3 Les parties annulées au mois de juillet et août, ne seront pas remises à moins d'avis contraires de la ligue.

9.4 Toute équipe voulant annuler une partie pour cause de conditions météo devra communiquer au moins deux heures avant l'heure prévue de la partie avec :

- | Un responsable de l'équipe adverse ou responsable de l'association.
- | Le statisticien de la ligue.

9.5 Si la pluie survient moins de deux heures avant l'heure prévue, un responsable de l'équipe hôte devra être au terrain pour recevoir le club visiteur.

9.6 Toute équipe participant à un tournoi devra aviser la L.B.I.A. et l'équipe adverse au moins trois jours avant la date de sa première partie en tournoi et au moins 3 heures avant toute autre partie subséquente. **Les équipes jouant en tournoi le dimanche pourront annuler leur partie de cette journée.**

9.6.1 Les équipes de la L.B.I.A ne peuvent participer qu'à deux tournois pour le B et trois pour le A durant la saison.

9.7 Toutes autres demandes d'annulation ne seront acceptées. L'équipe prise en faute perdra par défaut

SANCTION : perte de la partie et \$10 d'amende pour les équipes fautives selon les articles 9.1, 9.4, 9.5 et 9.6

Article 9 B : Conditions météorologiques :

9B.1 Advenant un changement des conditions météo (orage, pluie, éclair, vents violents) qui survient en cours de partie, seul les officiels décideront s'ils doivent continuer ou arrêter la partie en cours. Cependant, il doit y avoir un délai de 15 minutes avant de mettre terme à la partie définitivement.

N.B. La durée de la partie n'est pas rallongée due à un délai de pluie

Article 10 : Gérance

10.1 Les résultats de parties et le registre des lanceurs doivent être inscrits sur le site de la ligue L.B.I.A. (www.lbiarl.com) dans les 24 heures suivant la partie.

Le non-respect de cette directive entrainera, une amende pour l'association. (Voir la sanction plus bas)

10.2 L'équipe hôte et visiteur sont responsable d'aviser la ligue (président et vice-président) de tout protêt survenu durant la partie, par téléphone ou par courriel, et ce, dans les douze (12) heures suivant la fin de la partie.

René Soucy, président :

Courriel : Rene_soucy@videotron.ca

Domicile : 450-759-3354

Cellulaire : 450-916-1016)

Stéfan Blanchet, vice-président

Courriel : saturn03@icloud.com

Domicile : 450-471-7964

Cellulaire : 514-781-9295

10.3 Les feuilles de partie devront être ENVOYÉES EN FORMAT PHOTO par les associations, AVANT LE DIMANCHE QUI SUIT LA PARTIE au courriel suivant.

lbia_297@hotmail.com

10.4 Les feuilles de partie doivent obligatoirement contenir les informations suivantes :

- ☞ La date et l'heure prévue de la partie
- ☞ Le numéro de la partie
- ☞ La division
- ☞ Le nom des joueurs
- ☞ L'inscription LR pour les joueurs qui remplacent
- ☞ La section des lanceurs utilisés pendant la partie avec le nombre de manches lancées. **ET LA SIGNATURE DES DEUX ENTRAINEUR-CHEFS.**
- ☞ Les joueurs réservistes ne peuvent lancer et doivent frapper au dernier rang. (BQ61.1.H)

SANCTION : Amende de \$**10** à l'association pour information non transmise POUR LES POINTS 10.1 À 10.4

10.5 ASSISTANCE : L'intimidation par les spectateurs envers les officiels ne sera pas tolérée.

Si les spectateurs sont :

- **trop arrogants envers les officiels durant une partie**
- **crient des insultes aux officiels durant une partie.**

Les arbitres devront aviser l'instructeur-chef (ou tout autre instructeur) de calmer l'assistance. Si celle-ci ne se calme pas, les arbitres pourront expulser l'entraîneur-chef ou tout autre entraîneur (soit 55.1 conduites antisportives)

Article 11 : Arrivée tardive

11.1 Toute équipe qui arrive en retard à une partie se voit pénalisée selon les règles suivantes :

- ☞ Moins de quinze (15) minutes avant l'heure prévue, perds son droit de réchauffement.
- ☞ Plus de quinze (15) minutes après l'heure prévue, perte de la partie à moins que l'équipe fautive puisse justifier son retard auprès des autorités de la ligue.
- ☞ Lorsqu'en raison d'une arrivée tardive, une partie débute en retard, l'heure du début de la partie demeure l'heure prévue de la partie.

Article 12 : Parties

12.1 Les 25 minutes précédant la partie seront réparties selon l'ordre suivant :

- ☞ 10 minutes de pratique pour l'équipe hôte ;
- ☞ 10 minutes de pratique pour l'équipe visiteuse
- ☞ 5 minutes de rencontre entre les arbitres et les entraîneurs

12.2 Une balle neuve ainsi qu'une balle en bon état reconnue par Baseball Québec doivent être remises à l'arbitre au marbre au début de chaque partie. Pour le Bantam et Midget il est recommandé de fournir une balle neuve et deux balles en bon état.

12.3 Durée des parties

C'EST LE CHRONO EN POSSESSION DU MARQUEUR QUI EST OFFICIEL

LA L.B.I.A SOUSCRIT À LA RÈGLE 103.23 DE BASEBALL QUÉBEC. À CHAQUE DEMI-MANCHE, À COMPTER DU DERNIER RETRAIT JUSQU'À L'APPEL «AU JEU » PAR L'OFFICIEL, LA RÈGLE DES 90 SECONDES S'APPLIQUE. LES ARBITRES MARQUEURS, ADMINISTRATEURS, ENTRAINEURS ET JOUEURS SONT TOUS CONVIÉS A ADHÉRER À CE PRINCIPE POUR RENDRE LE BASEBALL ENCORE PLUS VIVANT. La ligue se réserve le droit de rencontrer les participants qui ne se conformeront pas à cette exigence afin de remédier au problème sous peine de sanction par les dirigeants de la ligue.

L'HEURE CORRESPOND À L'INSTANT OÙ LE 3^E RETRAIT DE LA FIN DE LA MANCHE EST ENREGISTRÉ.

12.3.1 Catégories Atome A, Moustique

12.3.1.1 SIX (6) manches maximums. La sixième manche ou toute manche qui débute SOIXANTE-QUINZE (75) MINUTES (1 h 15). Après le début d'une partie est déclaré dernière manche et cette manche est ouverte. La partie est terminée après cette manche.

<i>Heure du début de la partie</i>	<i>Heure du début de la dernière manche (manche ouverte)</i>
18h15	19h30
18h30	19h45
18h45	20h00
19h00	20h15

12.3.1.2. Pour les catégories Atome A et Moustique, les demi-manches prennent fin après trois (3) points ou trois (3) retraits. La manche ouverte prend fin après trois retraits.

12.3.1.3 Lors de manche ouverte, l'équipe visiteuse peut prendre une avance maximum de dix (10) points, une fois cette limite atteinte, la demi-manche offensive de l'équipe visiteuse se termine. Dans un tel cas lors, lors de son retour en offensive, l'équipe receveuse sera limitée à une partie nulle. Les barèmes de cette règle ne peuvent être dépassés même lors d'un coup de circuit à l'extérieur du terrain.

12.3.1.4 Pour les catégories Atome B les demi manches prennent fin lorsque 6 frappeurs de l'équipe à l'offensive se sont présentés au bâton, et ce sans égard au nombre de retrait et points effectués dans cette demis manche. (Si un retrait est effectué lors du dernier frappeur lors du premier jeu, le point qui a marqué suite à ce jeu ne compte pas)

12.3.1.5 Si une équipe à une avance de dix (10) points sur son adversaire, la partie prend fin à la condition que cette partie soit réglementaire et que les deux équipes se soient présentées le même nombre de manches au bâton. (BQ 103.13)

Article 12 : Parties (suite)**12.3 Durée des parties (suite)****12.3.2 Catégories Pee wee**

12.3.2.1 SIX (6) manches maximums. La sixième manche ou toute manche qui débute quatre-vingt-dix (90) MINUTES (1 h 30). Après le début d'une partie est déclaré dernière manche et cette manche est ouverte. La partie est terminée après cette manche.

<i>Heure du début de la partie</i>	<i>Heure du début de la dernière manche (manche ouverte)</i>
18h15	19h45
18h30	20h00
19h00	20h30
20h00	21h30
20h30	22h00

12.3.2.2 Pour les catégories, Pee wee, , durant les demi-manches prennent fin après quatre (4) points ou trois (3) retraits. La manche ouverte prend fin après trois retraits

12.3.2.3 Lors de manche ouverte, l'équipe visiteuse peut prendre une avance maximum de dix (10) points, une fois cette limite atteinte, la demi-manche offensive de l'équipe visiteuse se termine. Dans un tel cas lors, lors de son retour en offensive, l'équipe receveuse sera limitée à une partie nulle. Les barèmes de cette règle ne peuvent être dépassés même lors d'un coup de circuit à l'extérieur du terrain.

12.3.2.4 Si une équipe à une avance de dix (10) points sur son adversaire, la partie prend fin à la condition que cette partie soit réglementaire et que les deux équipes se soient présentées le même nombre de manches au bâton. (BQ 103.13)

12.3.3 Catégories Bantam

12.3.3.1 Sept (7) manches maximums. La septième manche ou toute manche qui débute cent (100) MINUTES (1 h 40) . Après le début d'une partie est déclaré dernière manche et cette manche est ouverte. La partie est terminée après cette manche.

<i>Heure du début de la partie</i>	<i>Heure du début de la dernière manche (manche ouverte)</i>
18h15	19h55
18h30	20h10
19h00	20h40
20h00	21h40
20h30	22h10

12.3.3.2 Pour les catégories, Bantam , durant les demi-manches prennent fin après quatre (4) points ou trois (3) retraits. La manche ouverte prend fin après trois retraits

12.3.3.3 Lors de manche ouverte, l'équipe visiteuse peut prendre une avance maximum de dix (10) points, une fois cette limite atteinte, la demi-manche offensive de l'équipe visiteuse se termine. Dans un tel cas lors, lors de son retour en offensive, l'équipe receveuse sera limitée à une partie nulle. Les barèmes de cette règle ne peuvent être dépassés même lors d'un coup de circuit à l'extérieur du terrain.

12.3.3.4 Si une équipe à une avance de dix (10) points sur son adversaire, la partie prend fin à la condition que cette partie soit réglementaire et que les deux équipes se soient présentées le même nombre de manches au bâton. (BQ 103.13)

Article 12 : Parties (suite)**12.3 Durée des parties (suite)****12.3.4 Catégories Midget**

12.3.4.1 Sept (7) manches maximums. La septième manche ou toute manche qui débute cent cinq (105) MINUTES (1 h 45) . Après le début d'une partie est déclaré dernière manche et cette manche est ouverte. La partie est terminée après cette manche.

<i>Heure du début de la partie</i>	<i>Heure du début de la dernière manche (manche ouverte)</i>
18h15	20h00
18h30	20h15
19h00	20h45
20h00	21h45
20h30	22h15

12.3.4.2 Pour les catégories, Midget , durant les demi-manches prennent fin après cinq (5) points ou trois (3) retraits. La manche ouverte prend fin après trois retraits

12.3.4.3 Lors de manche ouverte, l'équipe visiteuse peut prendre une avance maximum de dix (10) points, une fois cette limite atteinte, la demi-manche offensive de l'équipe visiteuse se termine. Dans un tel cas lors, lors de son retour en offensive, l'équipe receveuse sera limitée à une partie nulle. Les barèmes de cette règle ne peuvent être dépassés même lors d'un coup de circuit à l'extérieur du terrain.

12.3.4.4 Si une équipe à une avance de dix (10) points sur son adversaire, la partie prend fin à la condition que cette partie soit réglementaire et que les deux équipes se soient présentées le même nombre de manches au bâton. (BQ 103.13)

12.4 Une partie devient réglementaire si une ou plusieurs des situations suivantes sont respectées :

- La durée prévue de la partie est complétée (article 12.3 à 12.6.5)
- Pour les catégories Atome et Moustique et Pee wee, trois manches et demie (3½) constituent une partie réglementaire si l'équipe qui reçoit à plus de points que l'équipe qui visite ou quatre (4) manches si c'est l'inverse. (B, Q. 106.12)
- Pour les catégories Bantam et Midget, quatre manches et demie (4½) constituent une partie réglementaire si l'équipe qui reçoit a plus de points que l'équipe qui visite ou cinq (5) manches si c'est l'inverse. (B.Q 107.1)
- Les délais causés par la pluie sont inclus dans le temps de jeux. La dernière manche complétée compte pour le pointage.

Article 12 : Parties (suite)12.8 Règlement Moustique B :**AUCUN BUT SUR BALLE N'EST ALLOUÉ.**

- A) Lorsque l'arbitre appelle une 4^e balle, un entraîneur de l'équipe à l'offensive prend rapidement place au monticule, à la plaque du lanceur Moustique et effectue un maximum de 3 lancers supplémentaires.
- B) L'entraîneur peut se positionner debout ou avec un genou au sol. Le lancer effectué vers le marbre devra être par-dessus l'épaule (**obligatoire dans la L.B.I.A.**)
- C) L'arbitre juge les lancers de l'entraîneur. Le compte de prises accumulées demeure. Le joueur sera déclaré retiré, s'il s'élance pour une 3^e prise ou suite à une 3^e prise jugée par l'arbitre.
- D) Un joueur ne peut être retiré sur une fausse balle.
- E) Le joueur occupant la position de lanceur doit demeurer à sa position, un pied posé dans le cercle du monticule.

Si l'entraîneur est atteint = balle morte, le frappeur va au 1^{er} but, et les autres coureurs avancent, si forcer.

Si le frappeur est atteint = balle morte et lancer erratique, le frappeur continue sa présence.

12.9 Règlement du lanceur :12.9.1 Catégorie Moustique

- Mois de mai et juin
 - Un lanceur officie au maximum dans deux (2) manches par partie
 - Un total de quatre (4) manches par semaine (7 jours)
- Mois de juillet et août
 - Un lanceur officie au maximum dans trois (3) manches par partie
 - Un total de six (6) manches par semaine (7 jours).
- **Un total de 24 manches lancées pour la saison régulière par lanceur**
- Un lancer dans une manche équivaut à une manche lancée.
- Les lanceurs sont assujettis aux règles additionnelles de prévention.

12.9.2 Catégorie Pee wee

- Mois de mai et juin
 - Un lanceur officie au maximum dans trois (3) manches par partie
 - Un total de six (6) manches par semaine (7 jours)
- Mois de juillet et août
 - Un lanceur officie au maximum dans quatre (4) manches par partie
 - Un total de huit (8) manches par semaine (7 jours).
- **Un total de 24 manches lancées pour la saison régulière par lanceur**
- Un lancer dans une manche équivaut à une manche lancée.
- Les lanceurs sont assujettis aux règles additionnelles de prévention.

Article 12 : Parties (suite)**12.9 Règlement du lanceur (suite) :****12.9.3 Catégorie Bantam**

- Un lanceur officie au maximum dans sept (7) manches par jour.
- Un lanceur qui cumule plus de trois (3) manches dans une partie, ne peut lancer de nouveau lors de cette journée, et doit recevoir deux (2) jours de repos
- Un lanceur qui cumule plus de trois (3) manches dans une partie doit recevoir deux (2) jours de repos.
- Un lanceur qui cumule 7 manches dans une journée doit recevoir trois (3) jours de repos
- **Un total de 30 manches lancer pour la saison régulière par lanceur**
- Un lancer dans une manche équivaut à une manche lancée. Les lanceurs sont assujettis aux règles additionnelles de prévention.

12.9.4 Catégorie Midget

- Un lanceur officie au maximum dans sept (7) manches par jour.
- Un lanceur qui cumule plus de quatre (4) manches dans une partie, ne peut lancer de nouveau lors de cette journée, et doit recevoir deux (2) jours de repos
- Un lanceur qui cumule plus de quatre (4) manches dans une partie doit recevoir deux (2) jours de repos.
- Un lanceur qui cumule 7 manches dans une journée doit recevoir trois (3) jours de repos
- **Un total de 30 manches lancer pour la saison régulière par lanceur**
- Un lancer dans une manche équivaut à une manche lancée. Les lanceurs sont assujettis aux règles additionnelles de prévention.

12.9.5 Tout joueur sous-classé et réserviste ne peut agir comme Lanceur (Règle BQ 22.6)**12.9.6 Un receveur peut être inséré comme lanceur que dans le début d'une manche.****12.10.1 Monticule, début des manches****12.10.1 Réchauffement :**

- **Tous les lanceurs ont droit à 5 lancers de réchauffement au début de la partie ou lors d'un changement de lanceur ;**
- **Entre les manches, le lanceur peut effectuer 3 lancers de réchauffement et les joueurs peuvent effectuer des lancers de réchauffements, mais la balle doit être sortie rapidement du jeu à la demande de l'arbitre.**

12.10.2 Pour toutes les catégories, aucune réunion de joueurs ne sera tolérée au monticule avant une partie où entre les manches.

Une réunion avec l'instructeur sera permise par manche. Cette réunion comptera pour une visite à son lanceur voir 8.06 de Baseball Canada pour les visites au monticule.

SANCTION : après un premier avertissement de l'arbitre, expulsion de l'entraîneur responsable de l'équipe fautive.

Article 13 Insuffisance de joueurs

Le nombre minimum de joueurs pour jouer est de huit **(8) joueurs** sans perdre la partie par défaut.

Pour l'Atome B le minimum est de cinq **(5) joueurs.**

Toute équipe qui se présentera sur le terrain avec un nombre insuffisant de joueurs, moins de 8 joueurs, à l'heure prévue de la partie, perdra la partie par défaut. Toutefois l'équipe adverse peut, lui prêter le nombre de joueurs suffisant pour jouer la partie. La partie aura lieu et sera considérée comme une partie hors-concours.

Le but de la règle est de permettre la participation aux membres qui se sont déplacés.

Il est évident qu'une équipe qui joue en tournoi doit aviser l'autre association pour éviter les déplacements inutiles.

Article 14 : Classement

14.1 Chaque équipe se verra attribuer 2 points au classement pour une victoire, 1 point pour une partie nulle et aucun point pour une défaite.

Le classement final sera calculé en pourcentage selon le nombre de partie jouée.

Dans le cas d'égalité, on tiendra compte :

- Différentiel PP/PC, lors des parties entre les équipes impliquées.

14.2 Tout expulsion d'un entraîneur ou d'un assistant entraîneur (toute catégorie), entraînera la perte d'un (1) point au classement.

14.3 Tout expulsion d'un (1) joueur de catégorie Pee wee, Bantam et Midget, de classe « A » et « B », entraînera la perte d'un (1) point au classement

Article 15 : Séries éliminatoires

15.1 Le format des séries éliminatoires est en cours, et sera divulgué plus tard durant la saison.

Une nouvelle répartition des équipes sera faite en date du 16 juillet 2016.

Toute équipe sous-classée, qui présente une fiche de .700 (victoire/nombre de parties jouées) et/ou qui est au rang 1 et 2 de sa division, fera les séries dans le « A ». Les autres équipes resteront dans cette catégorie (B).

En conformité avec la règle votée par la commission provinciale des présidents, ces équipes pourront représenter leur région dans leur classe respective (lire « B »)

15.2 Pour le festival provincial dans la catégorie Atome 'B' les équipes sont tirées au hasard par association. Alors chaque association a le privilège de choisir son équipe qui la représentera (Équipe originale seulement) (maximum une équipe par villes) parmi les équipes qui ne sont pas sous-classes.

15.3 Journée des finales régionales :

15.3.1 Toutes les finales de catégories se feront la même journée au même endroit.

La ville qui désire recevoir la journée finale doit en faire la demande écrite à la ligue et la ligue défraiera les coûts pour les officiels de la journée (arbitres et marqueurs).

15.3.2 Les règlements de la ligue sont en vigueur pour les séries, et dans l'Atome, les séries se jouent avec un parent-lanceur.

15.3.3 Les deux équipes doivent fournir une balle neuve approuvée par Baseball Québec.

15.3.4 Un tirage au sort déterminera le club receveur pour la finale.

Règlements spécifiques : Atome A**105.6.3 - FIN DU JEU APRÈS UN COUP FRAPPÉ****Règles de Baseball Québec 105.6.3**

Lors d'un coup frappé, le jeu prend fin au moment qu'un joueur d'avant-champ est en possession de la balle. Les coureurs peuvent se rendre uniquement au prochain but qu'ils tentent d'obtenir, à leur risque. Un retrait peut être complété. Si une erreur est commise au coup de ce jeu par la défensive, les coureurs peuvent se rendre au prochain but à leur risque. Cependant, un but seulement par coureur peut être accordé. Dans tous les cas de balle hors limite, il ne sera pas permis de faire avancer les coureurs.

Règlements spécifiques : Novice A et Atome B**105 - DES RÈGLES DU JEU POUR LA DIVISION NOVICE A ET ATOME B****105.2 - LE TERRAIN ET L'ÉQUIPEMENT****105.2.2 - RÉGLAGE DU LANCE-BALLES Tournoi et provinciaux seulement**

N.B (un parent lanceur est utilisé dans la L.B.I.A et il peut déposer un genou au sol, mais la L.B.I.A considère, pour le développement des joueurs, le lancer baseball (par-dessus l'épaule) est obligatoire.)

La distance entre le marbre et le lance-balles est approximativement de quarante-quatre (44) pieds ou 13,41 mètres.

105.2.3 – La LBIA tolère deux (2) entraîneurs sur le terrain en défensive, mais ils doivent être derrière les buts.

Nous conseillons de mettre un parent comme receveur et celui-ci placera le tee Ball lorsque nécessaire, dans le but d'accélérer le jeu et permettre à l'arbitre de se placer sur le terrain s'il le désire.

Nous conseillons aux 2 lanceurs (joueurs) de porter un casque avec visière.

105.2.4 – TERRITOIRE DES FAUSSE-BALLES

Un rayon de dix (10) pieds à partir de la pointe arrière du marbre et qui rejoint les deux lignes de fausse-balle doit être tracé. Une balle frappée provenant du lance-balle ou du T-Ball qui s'immobilise ou touchée dans ce territoire est considéré « fausse balle ».

105.2.6 - MONTICULE DU LANCEUR

Un cercle de dix-huit (18) pieds (5,56 mètres) de diamètre doit être tracé pour identifier le monticule du lanceur.

105.3 - POSITION À LA DÉFENSIVE**105.3.1 - JOUEURS**

En tout temps, 5 joueurs minimum doivent se retrouver à la défensive :

- Deux (2) joueurs à la position de lanceur ou 1 si seulement 5 joueurs
- Un (1) joueur de premier but
- un (1) joueur de deuxième but
- un (1) joueur de troisième but
- un (1) joueur d'arrêt-court.

N.B. L'avant – champs est délimité à environs 7 pieds derrière les buts maximum et si possible faire une ligne dans le but d'aider les officiel

105.3.2 - LANCEUR

Un joueur est placé à côté du parent lanceur pour jouer le rôle défensif du lanceur.

Il doit porter un casque protecteur à deux oreilles et la LBIA conseille au lanceur (joueur) de porter un casque avec visière et doit avoir un pied posé à l'intérieur du cercle.

Règlements spécifiques : Novice A et Atome B (suite)**105 - DES RÈGLES DU JEU POUR LA DIVISION NOVICE A ET ATOME B****105.3 - POSITION À LA DÉFENSIVE****105.3.4 - SUBSTITUT ET ROTATION**

Les autres joueurs, qui prennent la place au sur le banc en première manche, se joignent au match sur une base rotative à compter de la deuxième manche. Un joueur ne peut évoluer plus d'une manche au premier but pendant plus d'une manche. (Sauf s'il joue a 5 joueurs un joueur pourra évoluer 2 manches au 1 but soit la première et la dernière)

105.4 – OFFENSIVE**105.4.1 - ALIGNEMENT DES FRAPPEURS**

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

- A) lorsqu'un joueur arrive en cours de partie, il est inscrit au dernier rang du rôle offensif ;
- B) lorsqu'un joueur quitte en cours de partie, il est retiré du rang du rôle offensif. Aucun retrait « automatique » n'est comptabilisé
- C) si un joueur ne peut terminer son tour au bâton, le frappeur suivant dans le rang le remplace avec un nouveau compte
- D) si un coureur ne peut compléter une présence sur les buts, il est remplacé par le dernier retrait.
- E) Si seulement 5 joueurs sont sur l'alignement, il y a quand même 6 frappeurs par manche, alors à la première manche le frappeur # 1 frappera 2 fois, aux 2 manches le frappeur # 2 frappera 2 fois, ainsi de suite pour les manches subséquentes

105.4.3 - NOMBRE DE LANCERS

Lancer erratique :

L'arbitre déclare un lancer erratique seulement si le frappeur est atteint par un lancer et ce lancer n'est pas comptabilisé. Si le frappeur s'élance, le lancer est comptabilisé. LBIA SEULEMENT

105.6 - RÈGLES DE JEU**105.6.1 - AVANCE SUR LES BUTS**

Aucun coureur ne peut laisser son but avant que la balle n'ait été frappée. S'il y a infraction, le coureur est retourné à son but et la balle est morte.

105.6.3 - FIN DU JEU APRÈS UN COUP FRAPPÉ**Règles de Baseball Québec 105.6.3**

Lors d'un coup frappé provenant du lance-balle (parent lanceur LBIA), le jeu prend fin au moment qu'un joueur défensif est en possession de la balle. Les coureurs peuvent se rendre uniquement au prochain but qu'ils tentent d'obtenir, à leur risque. Un retrait peut être complété. Lorsque le t-ball est utilisé, le frappeur et les coureurs sont limités à un (1) seul but. Dans tous les cas d'erreur commise par la défensive ou de balle hors limite, il ne sera pas permis de faire avancer les coureurs.

Règle Lanceurs 2016

Annexe 4	Lanceurs			
Classe	Manche Max/ Parties	Max de manche / sem.	Parties Max/jour.	Manche Max. PAR lanceurs saison
Novice	Instructeur lanceur			
Atome B	Instructeur lanceur			
Atome A	Instructeur lanceur			
Moustique	2	4	1	<u>24</u>
Moustique juillet aout	3	6	1	24
Pee wee	3	6	1	24
Pee wee juillet août	4	8	1	24
Bantam	7		1	<u>30</u>
Midget	7		1	<u>30</u>
Ces règles ne s'appliquent qu'aux parties de la L.B.I.A				

Tableau des sanctions LBIA 2016

Cause	Sanction	Article de réf.
Joueurs non éligibles	Perte de Partie + suspension de l'entraîneur	Statuts Art. 16.2
Cigarettes + cellulaires	Expulsion du fautif	Règlements Gén. Art. 2
Tenue vestimentaire	Expulsion du fautif	Règlements Gén. Art. 7
Refus de collaborer suite à une expulsion	Partie de suspension supplémentaire	Règlements Gén. Art. 8.2
Protêt enregistré sans dépôt	Partie de suspension	Règlements Gén. Art. 8.3
Avis à la ligue de suspension et protêt	\$ 25 d'amende	Règlements Gén. Art. 10
Annulation de partie	\$ 10 d'amende+ forfait	Règlements Gén. Art. 9
Résultats de partie	\$ 10 d'amende+ forfait	Règlements Gén. Art. 10
envoi des feuilles de partie	\$ 10 d'amende	Règlements Gén. Art. 10
Arrivée tardive Moins de 15 min.	Perte du droit de réchauffement	Règlements Gén. Art. 11
Arrivée tardive plus de 15 min.	Perte de la Partie si non justifiée	Règlements Gén. Art. 11
Réunion de joueurs	Avertissement + expulsion	Règlements Gén. Art. 13.9
Insuffisance de joueurs	Perte de la Partie	Règlements Gén. Art. 14
Suspension toutes catégories entraîneurs Joueurs Pee wee ,Bantam et Midget	Perte de 1 point aux classements	Règlements Gén. Art. 14.2

****PRENDRE NOTE QUE POUR TOUTES PLAINTES AUTRES QUE PROTÊTS OU SUSPENSION AVISER VOS "PRÉSIDENTS" D'ASSOCIATION RESPECTIF QUI EUX NOUS CONTACTERONS, CAR LA LIGUE NE PRENDRA SOUS AUCUNE CONSIDÉRATION LES PLAINTES REÇUES PAR ÉMAIL OU TÉLÉPHONE VENANT DES INSTRUCTEURS / PARENTS / DIRECTEUR DE CATÉGORIES OU TOUTES AUTRES PERSONNES ****

BONNE SAISON À TOUS