



# **BASEBALL**

*New Brunswick/Nouveau-Brunswick*

Ligue compétitive de baseball NB

Règles et règlements

2022

## Section 1

### Procédures de jeu

1.a En plus des procédures de jeu de Baseball NB, les modifications suivantes seront incluses pour tous les matchs de la ligue compétitive ; la limite de temps entre les manches est de 90 secondes.

1.b Les équipes doivent arriver au terrain de jeu désigné au moins quarante-cinq (45) minutes avant l'heure prévue du début de la partie. À partir de 25 minutes avant l'heure prévue du match, l'équipe locale dispose du terrain pendant 10 minutes pour l'échauffement (champ intérieur/extérieur). L'équipe visiteuse dispose alors du terrain pendant dix (10) minutes pour échauffement (champ intérieur/extérieur). Ensuite, il y aura une réunion au marbre entre les entraîneurs en chef et les arbitres.

1.c Il est souhaitable que tous les matchs déclarent un gagnant.

1.d La liste des joueurs partants, y compris tous les remplaçants disponibles, doit être remise au marqueur officiel au moins 15 minutes avant le début du match. La liste doit inclure le nom de famille de chaque joueur, entraîneur et gérant avec son prénom habituel et son numéro d'uniforme. Le numéro de l'uniforme doit figurer à gauche de chaque nom et la position de jeu des joueurs titulaires à droite de chaque nom.

1.e Vingt minutes avant de remettre les cartes d'alignement officielles à l'arbitre, les gérants d'équipe s'indiqueront mutuellement s'ils prévoient utiliser un lanceur gaucher ou droitier pour commencer la partie.

1.f Pour tous les matchs de ligue dans les divisions 11U et 13U, dans le cas où un joueur est blessé si une équipe n'a pas d'autres joueurs disponibles pour la sélection OU dans le cas d'une expulsion, le match se poursuivra avec les joueurs restants, sans forfait. Un joueur retiré pour cause de blessure ou d'expulsion dans ces circonstances n'est pas autorisé à revenir dans la partie. Toute nouvelle perte de joueurs entraînera un forfait.

Afin d'assurer l'application des règles officielles du jeu adoptées par Baseball Nouveau-Brunswick, les règles de jeu énoncées dans le livre des règlements actuels de Baseball Canada s'appliquent à toutes les classifications. Tous les membres doivent se conduire d'une manière considérée comme étant dans le meilleur intérêt du jeu.

### Inscription et admissibilité des équipes

Toute équipe inscrite à une ligue compétitive de Baseball NB doit être affiliée à une association enregistrée auprès de Baseball New Brunswick.

Toutes les équipes membres de la Fédération sont tenues de s'inscrire annuellement auprès de la Fédération au plus tard le (mois, jour) de l'année en cours pour être admissibles à participer aux éliminatoires provinciales au cours de cette année de jeu.

Toute communauté sans association doit inscrire ses joueurs et ses équipes auprès de Baseball Nouveau-Brunswick.

Chaque équipe est autorisée à avoir au minimum un gérant, un entraîneur-chef et deux entraîneurs adjoints, qui doivent être indiqués au moment de l'inscription de l'équipe. L'adresse complète, y compris le code postal, le numéro de téléphone et le numéro du PNCE doit être indiqué au coordonnateur de la ligue et au directeur général de Baseball NB en même temps.

Tous les entraîneurs qui s'inscrivent auprès de Baseball Nouveau-Brunswick doivent remplir un " consentement à la divulgation du casier judiciaire " au moment de l'inscription et chaque association doit donner suite à l'obtention des renseignements, comme requis.

Les formulaires de liste de Baseball Nouveau-Brunswick doivent être remplis conformément aux dispositions de l'article 3.0 des règlements de Baseball Nouveau-Brunswick et doivent être envoyés au plus tard le (mois, jour) au coordonnateur de la ligue et au directeur général de Baseball Nouveau-Brunswick. Les noms et les adresses électroniques complètes de tous les dirigeants, officiels et joueurs de l'équipe inscrite doivent être indiqués sur le formulaire d'inscription de l'équipe. Tous les formulaires d'inscription de l'équipe doivent être soumis par voie électronique.

Tout entraîneur qui n'est pas dûment certifié dans le cadre du programme PNCE de Baseball ne sera pas autorisé à participer à la ligue. Les qualifications sont les suivantes :

Position	11U	13U	15U	18U
Entraîneur en chef	11U Formé	13U Formé	15U Formé	18U Formé
Assistant entraîneur	Coach Initiation au Sport  Initiation au Baseball – Fondamentales	Coach Initiation au Sport  Initiation au Baseball – Fondamentales	Coach Initiation in Sport  Initiation au Baseball – Fondamentales	Coach initiation au Sport  Initiation au Baseball – Fondamentales

## Horaire de la ligue

L'horaire sera établi chaque année à la discrétion de Baseball Nouveau-Brunswick.

Toutes les équipes doivent respecter leur engagement prévu pour être admissibles à participer aux provinciaux ou aux atlantiques de Baseball NB.

Toutes les parties reportées doivent être remises à l'horaire dans les trois jours suivant la date originale de la partie reportée. Le coordonnateur de la ligue s'assurera que les deux équipes sont en mesure d'assister à la partie reportée.

Toute équipe qui doit annuler ou reporter un match doit en informer l'équipe adverse 24 heures avant le début du match prévu. Après avoir avisé l'équipe adverse, le coordonnateur de la ligue doit être informé de l'annulation.

Tous les matchs sont encouragés à être complétés en entier, dans le cas d'un match nul, suivez la procédure de prolongation des manches ci-dessous.

### Procédure pour les manches supplémentaires

Si le match est à égalité à la fin du règlement (7 manches, 6 manches pour les 11U), les procédures suivantes seront appliquées pendant les manches supplémentaires pour tous les matchs de la ligue :

- o Chaque équipe commencera la manche supplémentaire (et toute manche supplémentaire nécessaire) avec un joueur sur le premier but et le deuxième but, sans retrait. (voir l'exemple ci-dessous pour confirmer qui est sur la première et le deuxième but).
- o L'ordre des frappeurs de la manche supplémentaire ou de toute manche suivante sera déterminé par la façon dont la manche précédente s'est terminée. (voir l'exemple ci-dessous pour confirmer qui est au bâton)
- o Le système traditionnel de l'équipe visiteuse qui frappe en début de manche et de l'équipe locale qui frappe en fin de manche restera en vigueur jusqu'à ce qu'un gagnant soit déterminé.
- o Exemple : Si la dernière manche réglementaire se termine avec le frappeur no 6 ayant la dernière apparition au marbre (PA), alors la manche supplémentaire commence avec le frappeur no 7 au bâton, le frappeur no 5 au deuxième but et le frappeur no 6 au premier but. À l'exception du début de la manche avec des coureurs au premier et deuxième but et aucun retrait, tous les autres " Règlements officiels du baseball " et " Règlements canadiens " resteront en vigueur pendant les manches supplémentaires nécessaires pour déterminer un gagnant.

### Division 11U

#### Règles

- La durée de tous les matchs de la ligue compétitive 11U de BNB est de 6 manches. Les parties seront considérées comme terminées si 4 manches ont été jouées, si la partie est annulée en raison de conditions météorologiques ou de conditions de jeu dangereuses.
- Pour les tournois provinciaux de la ligue 11U de Baseball NB, comme il est indiqué dans les règlements de Baseball NB, dans la section 11U, le règlement 3.03 des Règles officielles du baseball - Contenu canadien sera appliqué, comme suit : " Tous les joueurs sont inscrits dans l'ordre des frappeurs et chacun frappe à son tour. Lorsqu'un joueur arrive pendant la partie, il est inséré à la dernière place de l'ordre des frappeurs. Lorsqu'un joueur quitte la partie, il est retiré de l'ordre des frappeurs. Aucun retrait automatique n'est comptabilisé. Si un joueur ne peut pas terminer son tour au bâton, le batteur suivant le remplacera avec le même compte. Le joueur remplacé peut-être réinséré dans la partie. Si un joueur ne peut pas compléter sa présence sur les buts, il est remplacé par le dernier retrait enregistré. Le joueur remplacé peut-être réintégré dans la partie. Une manche offensive se termine lorsque trois retraits sont enregistrés ou lorsque l'équipe offensive marque cinq points. S'il y a un circuit à l'extérieur des limites du terrain de jeu (au-dessus de la clôture), l'équipe se verra accorder tous les points même si le total des points dépasse la limite. Cependant, il n'y a pas de limite de points pendant la dernière manche.
- Les deux équipes ont des substitutions illimitées pour toutes les positions défensives.

- Un joueur doit être inscrit sur l'alignement défensif de départ lorsqu'il est présent, au moins une partie sur deux. (Une utilisation équitable des joueurs est recommandée - c'est-à-dire que si en deux matchs une équipe joue 12 manches en défense, un joueur devrait jouer un minimum de 6 manches sur ces deux matchs).
- Une limite de cinq (5) points pour les cinq (5) premières manches de la partie s'appliquera, la dernière manche étant ouverte (pas de limite).
- Une règle de grâce de dix points s'applique après la 4e manche ou après 3,5 manches si l'équipe locale est en tête.
- Lorsque tous les joueurs sont placés dans l'ordre des frappeurs, en cas de blessure ou d'expulsion, l'équipe ne tiendra pas compte du tour au bâton du frappeur blessé ou expulsé et passera au frappeur suivant dans l'ordre des frappeurs. Lorsqu'une équipe a des remplaçants qui ne sont pas dans l'ordre des frappeurs, l'équipe doit remplacer le joueur blessé/expulsé dans l'ordre des frappeurs par l'un des remplaçants.
- Pour la catégorie 11U AA et moins, le coureur au 3<sup>e</sup> but ne peut atteindre le marbre que si la balle est frappée ou si le coureur est forcé d'avancer.
- Les buts sur balles intentionnelles sont interdits dans la division 11U.
- La norme minimale de la balle de baseball à être utilisé dans les parties de la ligue est la balle de baseball Rawlings 45CC.

### Directives concernant l'équipement

- Batte : Les bâtons en aluminium sont autorisés, jusqu'à une différence de -12 (longueur-poids).
- Chaussures : Les chaussures à crampons métalliques sont interdites. Les crampons moulés en caoutchouc des chaussures de course sont autorisés.
- Le port d'un couvre-chef religieux conforme aux exigences du code de sécurité et des uniformes reconnus de Baseball Canada est autorisé.

### Dimensions recommandées du terrain

Le terrain de jeu doit être conforme aux mesures suivantes :

- (a) La distance entre tous les buts doit être de soixante (60) pieds.
- (b) La distance entre le point du marbre et le côté avant de la plaque du lanceur doit être de quarante-quatre (44) pieds.
- (c) La boîte du frappeur sera de forme rectangulaire, de 6 pi x 3 pi, et s'étendra à l'avant du centre du marbre sur 3 pi et sur une distance égale de 3 pi à l'arrière. La ligne intérieure doit être à quatre (4) pouces du marbre.
- (d) Le monticule du lanceur doit être élevé en pente graduelle. À une hauteur de 6 pouces au-dessus des niveaux des sentiers de base. Facultatif pour les matchs de ligue, mais obligatoire pour tous les matchs interprovinciaux.
- (e) La boîte des entraîneurs doit mesurer 8 x 12 pieds et ne doit pas être à moins de dix (10) pieds de la trajectoire des buts.
- (f) L'écran arrière (backstop) ne doit PAS être à moins de 25 pieds ni à plus de 40 pieds du marbre.

(g) Les distances suivantes entre les clôtures de champ extérieur sont recommandées : Ligne de fausse balle du champ gauche et du champ droit (180 pieds min., suggéré 200 pieds), (Champ centre 200 pieds min., suggéré 225 pieds).

(h) L'utilisation du coussin double (safety base) est autorisée dans cette division, mais n'est pas obligatoire.

### Nombre de lancers

11U							
Journée de repos	0	1	2	3	4	2 jours Maximum	4 jours Maximum
# de lancers	0-25	26-40	41-55	56-65	66-75	75	105

Un lanceur ne peut pas lancer pendant 3 jours consécutifs à moins que les 2 premiers jours combinés du lanceur ne dépassent pas le seuil de 0 jour de repos. Si le nombre de lancers du jour 1 plus celui du jour 2 dépasse le seuil de 0 jour de repos, le lanceur a besoin d'au moins un jour de repos.

Les lanceurs seront autorisés à terminer le batteur si leur limite maximale de lancers a été atteinte pour cette journée civile.

(A) Lorsqu'un lanceur atteint le nombre maximum de lancers autorisés pour un seuil de jours de repos (voir tableau ci-dessus), il peut terminer la présence au bâton du frappeur sans la pénalité des jours de repos, tant qu'il ne lance pas à un autre frappeur. Dans cette situation, le nombre de lancers correspondant au seuil atteint sera indiqué sur le registre des lancers.

L'entraîneur ou le gérant doit en informer l'arbitre à ce moment-là, avant le prochain lancer (le lancer qui brisera le seuil). L'arbitre en informe alors le marqueur.

Une fois qu'un joueur assume la position de lanceur, il ne peut pas jouer la position de receveur pour le reste de la journée civile.

Un lanceur qui est retiré du monticule au cours d'une partie ne sera pas autorisé à revenir lancer dans la même partie, même si le lanceur est maintenu dans la partie à une autre position.

Toute violation d'une partie des règles relatives au nombre de lancers entraîne l'expulsion de l'entraîneur en chef de la partie en cours et une suspension supplémentaire d'une partie additionnelle.

## 13U

### Règlements

A) Pour les ligues provinciales compétitives, comme il est indiqué dans les règlements de Baseball NB, le règlement 3.03 des Règles officielles du baseball - Contenu canadien sera mis en œuvre et se lit comme suit : " Tous les joueurs sont inscrits sur l'alignement des frappeurs et chacun frappe à son tour. Lorsqu'un joueur arrive pendant la partie, il est inséré à la dernière position de l'ordre des frappeurs. Lorsqu'un joueur quitte la partie, il est retiré de l'ordre des frappeurs. Aucun retrait automatique n'est comptabilisé. Si un joueur ne peut pas terminer son tour au bâton, le frappeur suivant le remplacera avec le même compte. Le joueur remplacé peut-être réinséré dans la partie. Si un joueur ne peut pas compléter sa présence sur les buts, il est remplacé par le dernier retrait enregistré. Le joueur remplacé peut-être réintégré dans la partie. Une manche offensive se termine lorsque trois retraits sont enregistrés ou lorsque l'équipe offensive marque cinq points. S'il y a un circuit à l'extérieur des limites du terrain

de jeu (au-dessus de la clôture), l'équipe se verra accorder tous les points même si le total des points dépasse la limite. Toutefois, il n'y a pas de limite de points pendant la dernière manche.

B) Les deux équipes ont des substitutions libres pour toutes les positions défensives.

C) Un joueur doit être inscrit sur l'alignement défensif de départ lorsqu'il est présent, au moins une partie sur deux. (Une utilisation équitable des joueurs est recommandée - c'est-à-dire que si en deux matchs une équipe joue 12 manches en défensive, un joueur devrait jouer un minimum de 6 manches sur ces deux matchs).

D) La règle de grâce de 10 points s'applique après la 5e manche ou 4,5 manches si l'équipe locale mène. Une règle de grâce de quinze points s'applique après la 4e manche ou 3,5 manches si l'équipe locale mène.

E) Une règle de cinq (5) points par manche s'applique pour les six (6) premières manches, la dernière manche étant ouverte.

F) En cas de blessure ou d'expulsion, lorsque tous les frappeurs sont placés dans l'ordre des frappeurs, l'équipe ne tient pas compte du frappeur blessé/expulsé et passe au suivant dans l'ordre des frappeurs sans qu'un retrait soit enregistré.

G) La règle du frappeur désigné n'est pas autorisée dans la division d'âge 13U.

H) Tous les coureurs sont autorisés à prendre une avance de leur but (lead-off).

I) La norme minimale de la balle de baseball à être utilisé dans les parties de cette ligue est une balle de baseball Rawlins 65CC.

## Règles relatives au nombre de lancers

### 13U

13U							
Journée de repos	0	1	2	3	4	2 journée Maximum	4 journée Maximum
# de lancers	0-30	36-45	46-60	61-75	76-85	85	120

Un lanceur ne peut pas lancer 3 jours consécutifs à moins que les 2 premiers jours combinés du lanceur ne dépassent pas le seuil de 0 jour de repos. Si le nombre de lancers du jour 1 et du jour 2 dépasse le seuil de 0 jour de repos, le lanceur a besoin d'au moins un jour de repos.

Les lanceurs seront autorisés à terminer le frappeur si leur limite maximale de lancers a été atteinte pour cette journée civile.

(A) Lorsqu'un lanceur atteint le nombre maximum de lancers autorisés pour un seuil de jours de repos (voir tableau ci-dessus), il peut terminer la présence au bâton du frappeur sans la pénalité des jours de repos, tant qu'il ne lance pas à un autre frappeur. Dans cette situation, le nombre de lancers correspondant au seuil atteint sera indiqué sur le registre des lancers.

L'entraîneur ou le gérant doit en informer l'arbitre à ce moment-là, avant le prochain lancer (le lancer qui brisera le seuil). L'arbitre en informe alors le marqueur.

Une fois qu'un joueur assume la position de lanceur, il ne peut pas occuper la position de receveur pour le reste de la journée civile.

Seuls les lancers réellement effectués seront inclus dans le total des lancers. Les balles automatiques lors d'un but sur balle intentionnel ne sont pas comptabilisées dans le décompte des lancers. Exemple : si pendant un compte de 2 balles - 0 prise, une équipe signale à l'arbitre que le frappeur va bénéficier d'un but sur balle intentionnel, seuls 2 lancers seront comptabilisés pour le compte des lancers.

Un lanceur qui est retiré du monticule au cours d'une partie ne sera pas autorisé à revenir lancer dans la même partie, même si le lanceur est maintenu dans la partie à une autre position.

Toute violation d'une partie des règles relatives au nombre des lancers entraîne l'expulsion de l'entraîneur en chef de la partie en cours. De plus, une suspension supplémentaire d'une partie additionnelle.

### Dimensions recommandées du terrain

Il est recommandé que le terrain de jeu soit conforme aux mesures suivantes :

- (a) La distance entre tous les buts doit être de soixante-dix (70) pieds.
- (b) La distance entre le point de la base de départ et le côté avant de la plaque du lanceur doit être de quarante-huit (48) pieds.
- (c) Le monticule du lanceur doit être élevé en pente graduelle. À une hauteur de 6 pouces au-dessus du niveau des sentiers de base. Facultatif pour les matchs de ligue, mais obligatoire pour tous les matchs interprovinciaux.
- (d) Les boîtes des entraîneurs doivent mesurer 8 x 12 pieds et NE PAS être à moins de 10 pieds des sentiers de base.
- (e) L'écran arrière (backstop) ne doit PAS être à moins de 35 pieds et à plus de 45 pieds du marbre. NOTE : Il est recommandé que la distance entre la ligne de clôture et la trajectoire des buts soit de vingt-cinq (25) pieds.
- (f) Les distances suivantes entre les clôtures des champs extérieurs sont recommandées : Lignes de fausse balle du champ gauche et droit (200 pieds minimum, 225 pieds suggérés). Champ centre (225 pieds minimum, suggéré 260 pieds).
- (g) Le coussin double (safety base) est autorisé dans cette division, mais n'est pas obligatoire.

#### Directives concernant l'équipement

Bâton : Pour les 13U, un baril maximum de 2 3/4" avec (i) un BPF (Bat Performance Factor) de 1,15 ou (ii) un modèle USA Baseball est autorisé. Pour les championnats nationaux 13U, il est permis d'utiliser un différentiel de longueur/poids de moins 10.

Chaussures : Les chaussures avec des crampons en métal ou des "pointes" sont interdites. Les crampons moulés en caoutchouc sur les chaussures de course sont autorisés.

Le port d'un couvre-chef religieux conforme aux exigences du code de sécurité et des uniformes reconnus de Baseball Canada est autorisé.

### Division 15U

A) Chaque équipe doit avoir 10 joueurs dans l'alignement des frappeurs, dont un placé à la position de frappeur supplémentaire (EH).



B) Les deux équipes ont des substitutions libres pour toutes les positions défensives, ce qui signifie qu'un joueur n'a pas besoin d'être dans l'ordre des frappeurs pour jouer sur le terrain.

C) Pour les divisions 15U et 18U, la règle de retour au jeu 3.03 des Règles officielles du baseball - Contenu canadien sera mise en application, comme suit : " Tout joueur partant peut être remplacé et revenir au jeu une seule fois. Il doit reprendre sa place initiale dans l'ordre des frappeurs. Tout lanceur, s'il est retiré du jeu, peut revenir, mais ne peut pas lancer. Toute substitution ultérieure ne remet pas en cause le droit de retour au jeu du joueur initial/partant. Tout joueur partant qui revient dans la partie peut lancer s'il n'a pas déjà occupé cette position."

D) La règle de grâce (Mercy rule) de dix points s'applique après la 5e manche ou la 4e manche et demie si l'équipe locale mène. Une règle de grâce (Mercy rule) de quinze points s'applique après la 4e manche ou la 3e manche et demie si l'équipe locale mène.

E) En cas de blessure, la règle du retour au jeu s'applique. S'il n'y a pas de substitutions disponibles, l'entraîneur peut insérer tout joueur qui serait normalement considéré comme un joueur non admissible. En cas d'expulsion, s'il n'y a pas de remplaçants disponibles, l'équipe doit continuer avec 9 joueurs dans l'alignement des frappeurs. Toute éjection subséquente entraînera un forfait.

F) La règle du frappeur désigné n'est pas autorisée dans cette division.

G) Tous les coureurs sont autorisés à prendre une avance de leur but (lead-off).

H) La norme minimale de la balle de baseball à utiliser dans les parties de cette division est une balle de baseball Rawlings 80CC.

### Règles relatives au nombre de lancers

15U							
Journées de repos	0	1	2	3	4	2 journée Maximum	4 journée Maximum
# de lancers	0-35	36-50	51-65	66-80	81-95	95	135

Un lanceur ne peut pas lancer pendant 3 jours consécutifs à moins que les 2 premiers jours combinés du lanceur ne dépassent pas le seuil de 0 jour de repos. Si le nombre de lancers du jour 1 plus celui du jour 2 dépasse le seuil de 0 jour de repos, le lanceur a besoin d'au moins un jour de repos.

Les lanceurs seront autorisés à terminer le frappeur si leur limite maximale de lancers a été atteinte pour cette journée civile.

(A) Lorsqu'un lanceur atteint le nombre maximum de lancers autorisés pour un seuil de jours de repos (voir tableau ci-dessus), il peut terminer l'apparition du frappeur sans la pénalité des jours de repos, tant qu'il ne lance pas à un autre frappeur. Dans cette situation, le nombre de lancers correspondant au seuil atteint sera indiqué sur le registre des lancers.

L'entraîneur ou le gérant doit en informer l'arbitre à ce moment-là, avant le prochain lancer (le lancer qui brisera le seuil). L'arbitre en informe alors le marqueur.

Une fois qu'un joueur assume la position de lanceur, il ne peut pas occuper la position de receveur pour le reste de la journée civile.

Seuls les lancers réellement effectués seront inclus dans le total des lancers. Les balles automatiques lors d'une marche intentionnelle ne sont pas comptabilisées dans le décompte des lancers. Exemple : si pendant un compte

de 2 balles - 0 prise, une équipe signale à l'arbitre que le frappeur va bénéficier d'un but sur balle intentionnel, seuls 2 lanceurs seront comptabilisés pour le compte des lanceurs.

Un lanceur qui est retiré du monticule au cours d'une partie ne sera pas autorisé à revenir lancer dans la même partie, même si le lanceur est maintenu dans la partie à une autre position.

Toute violation d'une partie des règles relatives au nombre des lanceurs entraîne l'expulsion de l'entraîneur en chef de la partie en cours et une suspension supplémentaire d'une partie.

### Dimensions recommandées du terrain

Il est recommandé que le terrain de jeu soit conforme aux mesures suivantes :

- (a) La distance entre tous les buts doit être de quatre-vingts (80) pieds.
- (b) La distance entre le point du marbre et le côté avant de la plaque du lanceur doit être de cinquante-quatre (54) pieds.
- (c) Le monticule du lanceur doit être élevé en pente graduelle. À une hauteur de 8 pouces au-dessus du niveau des sentiers de base. Facultatif pour les matchs de ligue, mais obligatoire pour tous les matchs interprovinciaux.
- (d) Les boîtes des entraîneurs doivent mesurer 8 x 16 pieds et ne doivent pas se trouver à moins de 10 pieds des sentiers des buts.
- (e) L'écran arrière (backstop) ne doit pas être à moins de 40 pieds et à plus de 50 pieds du marbre.
- (f) Les distances suivantes entre les clôtures de champ extérieur sont recommandées : Lignes de fausse balle gauche et droite (245 pieds minimum, suggéré 270 pieds) Champ centre (280 pieds minimum, suggéré 300 pieds).

### Directives concernant l'équipement

Bâtons : Pour les garçons 15U, seuls les bâtons en bois, les bâtons en bambou et les bâtons en bois composite sont autorisés. Les bâtons en bois composite comprennent les bâtons en bois avec une gaine en fibre de verre et les bâtons dont le baril est en bois avec le manche en composite. Les bâtons en bois composite ne comprennent pas les bâtons qui ont une composante métallique."

Chaussures : Les chaussures à crampons ou à pointes métalliques sont autorisées.

Les couvre-chefs religieux conformes aux exigences du code de sécurité et des uniformes reconnus de Baseball Canada sont autorisés.

### Division 18U

A) Chaque équipe doit avoir 10 joueurs dans l'alignement des frappeurs, un joueur étant placé à la position de frappeur supplémentaire.

B) Les deux équipes ont des substitutions libres pour toutes les positions défensives, un joueur n'a pas besoin d'être dans l'ordre des frappeurs pour jouer sur le terrain.

C) Pour les divisions 15U et 18U, la règle de retour au jeu 3.03 des Règles officielles du baseball - Contenu canadien sera mise en application, comme suit : " Tout joueur partant peut être remplacé et revenir au jeu une seule fois. Il doit reprendre sa place initiale dans l'ordre des frappeurs. Tout lanceur, s'il est retiré du jeu, peut revenir, mais ne

peut pas lancer. Toute substitution ultérieure ne remet pas en cause le droit de retour au jeu du joueur initial/partant. Tout joueur partant qui revient dans la partie peut lancer s'il n'a pas déjà occupé cette position."

D) La règle de grâce (Mercy rule) de dix points s'applique après la 5e manche ou 4,5 manches si l'équipe locale mène. La règle de grâce (Mercy rule) de 15 points s'applique après la 4e manche ou 3,5 manches si l'équipe locale mène.

E) En cas de blessure, la règle de réinsertion peut s'appliquer, ou s'il n'y a pas de substitutions disponibles, l'entraîneur peut insérer tout joueur qui n'est plus dans l'alignement. En cas d'expulsion, s'il n'y a pas de remplaçants disponibles, l'équipe doit continuer avec 9 joueurs dans l'alignement des frappeurs. Toute expulsion ultérieure entraînera un forfait.

F) La règle du frappeur désigné est autorisée dans cette ligue.

G) Tous les coureurs sur les buts ont le droit de prendre une avance (lead off)0

H) La norme minimale de la balle de baseball à utiliser dans les parties de cette division est une balle de baseball 80cc Rawlings.

### Compte des lancers

<b>18U</b>							
<b>Journées de repos</b>	0	1	2	3	4	2 journée Maximum	4 journée Maximum
<b># nombres de lancers</b>	0-40	41-55	56-70	71-85	86-105	105	150

Un lanceur ne peut pas lancer pendant 3 jours consécutifs à moins que les 2 premiers jours combinés du lanceur ne dépassent pas le seuil de 0 jour de repos. Si le nombre de lancers du jour 1 et du jour 2 dépasse le seuil de 0 jour de repos, le lanceur a besoin d'au moins un jour de repos.

Les lanceurs seront autorisés à terminer le frappeur si leur limite maximale de lancers a été atteinte pour cette journée civile.

(A) Lorsqu'un lanceur atteint le nombre maximum de lancers autorisés pour un seuil de jours de repos (voir tableau ci-dessus), il peut terminer l'apparition du frappeur sans la pénalité des jours de repos, tant qu'il ne lance pas à un autre frappeur. Dans cette situation, le nombre de lancers correspondant au seuil atteint sera indiqué sur le registre des lancers.

L'entraîneur ou le gérant doit en informer l'arbitre à ce moment-là, avant le prochain lancer (le lancer qui brisera le seuil). L'arbitre en informe alors le marqueur.

Dès qu'un joueur assume la position de lanceur, il ne peut pas occuper la position de receveur pour le reste de la journée civile.

Seuls les lancers réellement effectués seront inclus dans le total des lancers. Les balles automatiques lors d'une marche intentionnelle ne sont pas comptabilisées dans le décompte des lancers. Exemple : si pendant un compte de 2 balles - 0 prise, une équipe signale à l'arbitre que le frappeur va bénéficier d'un but sur balle intentionnel, seuls 2 lancers seront comptabilisés pour le compte des lancers.

Un lanceur qui est retiré du monticule au cours d'une partie ne sera pas autorisé à revenir lancer dans la même partie, même si le lanceur est maintenu dans la partie à une autre position.

Toute violation d'une partie des règles du nombre des lancers entraîne l'expulsion de l'entraîneur-chef de la partie en cours et une suspension supplémentaire d'une partie.

#### Frappeur supplémentaire (Extra Hitter)

Le frappeur supplémentaire doit être utilisé dans les catégories 15U, 16U filles et 18U.

Un frappeur supplémentaire doit être placé sur la carte d'alignement (un 10e frappeur qui peut être placé n'importe où dans l'ordre des frappeurs) afin d'obtenir plus d'athlètes au bâton pendant la partie. L'EH doit être inscrit sur la carte d'alignement au début du match et doit être utilisé pendant toute la durée du match.

Il peut être échangé avec n'importe quelle autre position pendant la partie et peut être changé plusieurs fois. Par exemple, le SS peut devenir l'EH et l'EH peut devenir le SS.

Dans le cas où un joueur est blessé, et que l'équipe n'a pas de substituts éligibles disponibles, la règle de réentrée (actuellement 2.1.8 b) s'appliquerait, et l'équipe continuerait à frapper dix joueurs. Si l'équipe n'avait pas d'autres joueurs disponibles pour la sélection OU en cas d'expulsion, le match se poursuivrait avec 9 joueurs, sans forfait. Un joueur retiré pour cause de blessure ou d'expulsion dans ces circonstances n'est pas autorisé à revenir dans la partie. Toute perte supplémentaire de joueurs entraînera un forfait.