



**BASEBALL ATLANTIQUE**

**MANUEL**

**APPROUVÉ POUR UTILISATION**

**LORS DES CHAMPIONNATS**

**ATLANTIQUES**



## TABLE DES MATIÈRES

<b>SECTION 1 PRÉAMBULE</b>	
1.1 Préambule	3
<b>SECTION 2 – RÈGLES D'ÉLIGIBILITÉS</b>	
2.1 Catégories d'âge et classifications	3
2.2 Éligibilité des joueurs & Ajouts de joueurs	3-4
2.3 Éligibilité des entraîneurs	4
2.4 Éligibilité des arbitres	4
<b>SECTION 3 - DIRECTIVES ADMINISTRATIVES DU TOURNOI</b>	
3.1 Dates des tournois	5
3.2 Sites des tournois	5
3.3 Responsabilités de la communauté hôte/de l'équipe	5-6
3.4 Responsabilité de l'Association Provincial	7
3.5 Financement/Frais de championnat/Finance	7-8
<b>SECTION 4 – DIRECTIVES OPÉRATIONNELLES DU TOURNOI</b>	
4.1 Cédules et horaires	8
4.2 Cédule – deux (2) équipes	8
4.3 Cédule – trois (3) équipes	8-9
4.4 Cédule – quatre (4) équipes	9-10
4.5 Cédule – cinq (5) équipes	10-11
4.6 Procédures de bris d'égalité	11-13
4.7 Limitations – Points d'écart	13
4.8 Réunion pré-tournoi	13-14
4.9 Procédures de protêt	14-15
4.10 Discipline	15
4.11 Appel - Discipline	15-16
<b>SECTION 5 – RÈGLES DE JEU</b>	
5.1 Avant-match / échauffement	16
5.2 Règles officielles & Procédure de jeu supplémentaire	16-17
5.3 Règles du contrôle des lancers pour tous les divisions	17-19
5.4 Uniformes	19
5.5 Règlements - niveau 11U (AA & AAA)	19-21
5.6 Règlements - niveau 13U (AA)	21-22
5.7 Règlements - niveau 15U (AA & AAA)	22-23
5.8 Règlements - niveau 18U (AA)	23-24
5.9 Rules governing 14U Girls	24-26
Annexe A, B, C (Échantillon cédules/horaires) + Échantillon de bannière	26-30
Liste de contrôle des responsabilités de l'hôte	31
Rapport de pointage – Baseball Atlantique	32
Modèle pour Twitter – reportage des championnats	33
Directives de suspension	34-44
INTERPRÉTATION - NOUVELLES RÈGLES – COMPTE DES LANCERS	44-49



## SECTION 1: PRÉAMBULE

1.1 Intention: Baseball Atlantique s'est engagé à poursuivre le développement du baseball amateur dans les provinces de l'Atlantique en travaillant avec les associations provinciales de baseball de quatre membres. Ce document présente les règles et règlements des compétitions interprovinciales connues sous le nom de Championnats de l'Atlantique de baseball.

## SECTION 2: RÈGLES D'ÉLIGIBILITÉS

### 2.1 Catégories d'âge et classifications

- **11U AA & AAA**- 11 ans et moins qui n'atteignent pas leur 12e anniversaire au cours de l'année civile en cours. (Exception - filles ayant douze (12) ans)
- **13U AA & AAA**- 13 ans et moins qui n'atteignent pas leur 14e anniversaire au cours de l'année civile en cours. (Exception - filles ayant quatorze (14) ans)
- **14U (Filles)** – 14 ans et moins qui n'atteignent pas leurs 15e anniversaire au cours de l'année civile en cours. (Voir les règles du championnat 14U concernant les joueurs excédentaires)
- **15U AA & AAA**- 15 ans et moins qui n'atteignent pas leur 16e anniversaire au cours de l'année civile en cours. (Exception - femmes de seize (16) ans)
- **18U AA**- 18 ans et moins qui n'atteignent pas le 19e anniversaire au cours de l'année en cours.

### 2.2 Éligibilité des joueurs

- Toutes les équipes peuvent signer et utiliser dix-huit (18) joueurs.
- Chaque association provinciale sera responsable de fournir des formulaires d'inscription des joueurs pour toutes les équipes qui souhaitent s'inscrire aux championnats de baseball de l'Atlantique.
- Une liste des joueurs de l'équipes contenant une signature du président de l'association provinciale (ou de son remplaçant) sera présentée lors de la réunion pré-tournoi pour un tournoi de Baseball Atlantique. L'Association provinciale de baseball doit transmettre l'alignement par voie électronique au comité organisateur, avec copie à l'Association provinciale de baseball hôte, au plus tard à 17 h 00 (HNA) le lundi précédant les championnats. Sinon, une amende de 50 \$ / jour pour soumission tardive sera imposée à l'Association provinciale de baseball.
- Les joueurs ne doivent jouer qu'avec une équipe dans laquelle ils sont inscrits et apparaissent sur leur liste provinciale ou toute équipe affiliée reconnue par l'association



locale de baseball mineur et approuvée par l'association provinciale membre. Il n'y a pas de limite au nombre de « joueurs affiliés » qu'une équipe doit ajouter à sa liste.

## 2.2 B Ajouts de joueurs - Ramassage d'autres associations de baseball mineures

- Dans les catégories 11U, 13U, 15U, les équipes seront éligibles pour ramasser un maximum de deux joueurs d'autres équipes d'une autre association mineure dans la province. Les joueurs doivent être de la même catégorie d'âge / niveau ou moins de l'équipe représentative provinciale. Par exemple, l'équipe A (11U AA) ne peut pas ramasser plus de deux joueurs 11U AA (ou inférieur-A) d'une autre association mineure dans la province. Ces joueurs doivent être identifiés sur la liste avec la lettre « P » à côté du nom.
- Dans la catégorie 18U « AA », les équipes seront admissibles à ramasser un maximum de trois joueurs d'autres équipes d'une autre association mineure de la province. Les joueurs doivent être de la catégorie d'âge 18U ou moins et l'équipe est autorisée à prendre des joueurs de niveau AA et / ou AAA. Par exemple, l'équipe B (18U AA) peut ramasser trois joueurs de niveau 18U AAA (ou AA inférieurs). Ces joueurs doivent être identifiés sur la liste avec la lettre « P » à côté du nom.
- Lorsqu'une équipe choisit d'ajouter un affilié et des ramassages pour compléter sa liste, le nombre total de joueurs inscrits ne peut pas dépasser le nombre total de joueurs éligibles sur une liste (18).

## 2.2 C Filles 14U

- Terre-Neuve-et-Labrador et la Nouvelle-Écosse ont droit à un maximum de deux (2) joueurs excédentaires (atteignant leur 15e anniversaire au cours de l'année civile en cours) par équipe participant au championnat et le Nouveau-Brunswick et l'Île-du-Prince-Édouard sont autorisés à un maximum de trois (3) joueurs excédentaires par équipe.

## 2.3 Éligibilité des entraîneurs

- Tous les entraîneurs qui participent à un championnat de l'Atlantique de baseball (à l'exception de la catégorie 13U AAA) doivent être approuvés par l'Association provinciale de baseball.

## 2.4 Éligibilité des arbitres

- Le président de l'arbitre provincial, au nom du président de l'association provinciale, doit planifier les arbitres pour tous les matchs du championnat de l'Atlantique de baseball organisés dans une province.



- Trois (3) arbitres sont suggérés pour tous les matchs; cependant, deux (2) arbitres seront acceptables.
- Un minimum de niveau 2 est requis pour officier dans une partie de baseball Atlantique.

## SECTION 3: DIRECTIVES ADMINISTRATIVES DU TOURNOI

### 3.1 Dates des tournois

- Ces tournois ont lieu dans les trois (3) premières semaines de septembre de chaque année, avec le 18U pendant le week-end de la fête du Travail.
- Les dates des tournois de toutes les autres catégories d'âge et niveaux de classification seront le deuxième week-end (11 jours) suivant la fête du Travail.

### 3.2 Sites de tournois

Les championnats de baseball auront lieu dans ces provinces respectives de 2018-2022.

DIVISION	2018	2019	2020	2021	2022
18U "AA"	Terre-Neuve & Labrador	Ile-du-Prince Édouard	Nouveau Brunswick	Nouvelle Écosse	Terre-Neuve & Labrador
15U "AAA"	Ile-du-Prince Édouard	Nouveau Brunswick	Nouvelle Écosse	Terre-Neuve & Labrador	Ile-du-Prince Édouard
15U "AA"	Nouvelle Écosse	Terre-Neuve & Labrador	Nouveau Brunswick	Ile-du-Prince Édouard	Nouvelle Écosse
14UGirls Invitation	Terre-Neuve & Labrador	Nouveau Brunswick	Nouvelle Écosse		
*Baseball Canada 13U "AAA" National Atlantique	Ile-du-Prince Édouard	Nouvelle Écosse	Terre-Neuve & Labrador	Nouveau Brunswick	Ile-du-Prince Édouard
13U "AA"	Nouveau Brunswick	Nouvelle Écosse	Ile-du-Prince Édouard	Terre-Neuve & Labrador	Nouveau Brunswick
11U "AAA"	Terre-Neuve & Labrador	Nouveau Brunswick	Nouvelle Écosse	Ile-du-Prince Édouard	Terre-Neuve & Labrador
11U "AA"	Nouveau Brunswick	Ile-du-Prince Édouard	Terre-Neuve & Labrador	Nouvelle Écosse	Nouveau Brunswick

\*Les championnats nationaux de l'Atlantique 13U de Baseball Canada sont administrés par Baseball Canada et non par Baseball Atlantique, et à ce titre, sont conformes aux règles et procédures de Baseball Canada.

### 3.3 Responsabilités de la communauté hôte/de l'équipe



- La communauté « hôte » dans la province hôte sera déterminée par l'association provinciale hôte. La manière (processus de demande d'hébergement) selon laquelle la sélection est effectuée dans toutes les classifications est une responsabilité provinciale et aucun appel à Baseball Atlantique ne sera retenu.
- Organisez le tournoi comme convenu.
- Fourniture des installations nécessaires au tournoi, qui comprennent normalement:
  - Au moins un terrain de jeu adéquat
  - Toilettes à proximité du terrain de jeu
  - Accès ou approvisionnement en eau potable pour les participants
  - Accès raisonnablement rapide aux installations médicales d'urgence
  - Places assises adéquates pour les spectateurs
  - Une forme de système de sonorisation
  - Un marqueur officiel et une personne qui compte les lancers pour tous les matchs
- Suivre les règles et procédures déterminées par ce manuel.
- Suivre l'horaire de jeu obligatoire selon les directives du manuel du tournoi.
- Planifiez et organisez une réunion pré-tournoi et informez les participants.
- Fournir suffisamment de balle de baseball approuvées pour tout le tournoi.
- Reconnaître le(s) joueur(s) le plus utile du jeu pour tous les matchs du tournoi à la ronde et du championnat. La bannière sera remise à l'équipe gagnante (voir exemple ci-joint).
- Organiser les arbitres, par l'entremise de leur association provinciale des arbitres, pour tous les matchs du tournoi.
- Envoyez le rapport de notation (voir pièce jointe) au bureau provincial de baseball à la fin de chaque journée.
- Envoyer par courriel un rapport post-événement (formulaire ci-joint) au président Baseball Atlantique.
- Attribuer une personne responsable de la saisie des résultats sur le compte Twitter de Baseball Atlantique (instructions-pièce jointe).
- Avoir un comité de protêt suffisamment grand pour s'assurer que trois (3) membres sont disponibles en tout temps pour prendre une décision conformément aux présentes règles.
- Encouragé à aider les équipes de visiteurs, y compris en les aidant avec d'autres activités lorsque la pluie empêche ou retarde le jeu. Les hôtes sont invités à essayer de rendre l'expérience, sur et hors du terrain, une expérience agréable et mémorable pour tous les participants.
- *L'hôte n'est pas responsable des actes de vandalisme / dommages ou des casses par les équipes lors de ces tournois.*
- ***L'hôte n'est pas responsable du voyage, de l'hébergement et des repas des équipes participant aux championnats***



- *Les équipes qui participeront aux championnats de l'Atlantique devront respecter leur engagement à jouer tous les matchs de compétition. Les équipes peuvent quitter les championnats après avoir reçu l'approbation du représentant de l'Atlantique de Baseball affecté à la supervision du tournoi.*

### **3.4 Responsabilités de l'Association provinciale**

- Si un rapport de vandalisme / dommages ou de casse par une équipe est déposé ou porté à l'attention de la Provincial Baseball Association, les quatre associations provinciales membres traiteront de la question.
- Responsable de s'assurer que l'équipe hôte est au courant de ses responsabilités envers les équipes visiteuses et les officiels de Baseball Atlantique.
- Aider la communauté hôte à envoyer l'horaire de tournoi approuvé aux équipes.
- Doit transmettre les listes de joueurs par voie électronique à l'Association provinciale de baseball hôte, au plus tard à 17 h 00 (HNA) le lundi avant les championnats. Sinon, une amende de 50 \$ / jour pour soumission tardive sera imposée à l'Association provinciale de baseball.
- Envoyer les listes des équipes acquises des autres associations provinciales de baseball aux comités hôtes.
- Envoyer les médailles et bannières de Baseball Atlantique aux communautés hôtes.
- Les associations provinciales sont encouragées à prendre les dispositions relatives aux activités hors-champ (en cas de pluie) dans le cadre du processus de sélection des hôtes.
- Chaque association provinciale doit déterminer comment le représentant de l'Atlantique est déterminé. Dans le cas du « AAA » 15U, aucune province ne doit envoyer son représentant national au championnat de baseball atlantique au cours de la même année.
- Chaque association provinciale doit envoyer un représentant à ses championnats respectifs de baseball de l'Atlantique et assurer la liaison entre les équipes et le comité hôte afin de s'assurer que les règles de Baseball Atlantique sont respectées.
- La non-participation à un championnat de baseball de l'Atlantique par un représentant provincial déterminé entraînera une amende de 500 \$ et une suspension d'un an de tous les championnats de baseball de l'Atlantique pour ladite association locale de baseball.

### **3.5 Financement/Frais de championnat/Finance**

- Le financement pour les hôtes et les équipes n'est pas disponible par le biais de Baseball Atlantique.
- Il n'y a pas de frais d'inscription pour toute équipe qui participe à un championnat de baseball de l'Atlantique.
- Tout paiement aux arbitres conformément aux directives provinciales est la responsabilité de la province hôte / hôte.



- Baseball Atlantic fournira aux communautés hôtes les « médailles de championnat » (Or et Argent) et bannière sans frais pour la communauté hôte.
- Bien que la communauté hôte doive fournir des récompenses « joueur du jeu » après chaque match, ce coût est la responsabilité de la communauté hôte.

## **SECTION 4: DIRECTIVES OPÉRATIONNELLES DU TOURNOI**

### **4.1 Cédule et horaires**

- En utilisant les horaires et d'autres informations contenues dans ces règles, la communauté / équipe hôte, en consultation avec l'association provinciale hôte, enverra la cédule au moins dix (10) jours avant le début de l'événement aux équipes et transmettra le pareil à l'Association provinciale de la province hôte.
- Aucun match ne doit commencer après 17h30 sur un terrain non éclairé.
- La durée des parties doit être fonction de la catégorie d'âge (voir les règles de jeu). Si un match est retardé en raison d'un couvre-feu, de l'obscurité, d'une panne de courant ou de toute autre condition liée aux conditions météorologiques avant la fin du match, le match reprendra à partir du point de retard.
- Lorsque les parties durent plus longtemps que le temps prévu, le président du tournoi doit désigner une nouvelle heure de début pour la prochaine partie et en informer immédiatement tous les participants.
- Toutes les équipes doivent jouer au moins un (1) match le premier jour des championnats de baseball de l'Atlantique.
- L'équipe locale pour les éliminatoires ou les parties finales sera déterminée par l'équipe la mieux placée après les matchs à la ronde.
  - S'il y a deux équipes de la même province, alors ces deux équipes doivent jouer le premier match sinon ce sera l'équipe hôte et l'équipe suivante la plus proche établie par le manuel du tournoi (voir les annexes A et B et C).
- Lorsque deux équipes sont de la même province (hôte et champion provincial), les champions provinciaux seront l'équipe n° 2 du calendrier. Si l'équipe hôte est championne provinciale, elle sera l'équipe n° 2 du calendrier et l'autre équipe sera l'équipe n° 1. (Ex: NL1 VS NL2)

### **4.2 Cédule – deux (2) équipes**

- La cédule sera les meilleurs de cinq séries avec tous les matchs à jouer au parc de l'équipe hôte.
- L'équipe hôte doit être visiteuse dans le premier match et l'équipe locale doit alterner d'une partie à l'autre pour le reste de la série.

### **4.3 Cédule – trois (3) équipes**





- La cédule de trois (3) équipes sera à double ronde.
- Chaque équipe recevra deux matchs à domicile et à l'extérieur selon l'horaire de l'annexe A.
- Les matchs 1-3 seront programmés pour le vendredi, les matchs 4-6 le samedi et le match 7 le dimanche.
- Si une équipe est invaincue (4-0) après le tournoi à la ronde et que les autres équipes ont un minimum de deux défaites, l'équipe de 2e place doit vaincre l'équipe de 1re place à deux reprises pour être considérée comme championne. Les procédures de bris d'égalité (pas de jeu de bris d'égalité) détermineront quelle équipe jouera dans les matchs de championnat si les deux autres équipes sont à égalité avec un dossier de 1-3. L'équipe 4-0 aura le choix du match à domicile pour les deux matchs si deux matchs sont nécessaires pour déterminer un champion.
- Si deux équipes terminent le tournoi à la ronde avec trois (3) victoires et une (1) défaite, ces équipes joueront un match pour le championnat. Les procédures de bris d'égalité détermineront la 1ère place et cette équipe aura le choix du match à domicile.
- Si une équipe termine le tournoi à la ronde avec trois (3) victoires et une (1) défaite et que l'équipe classée deuxième termine avec un record de deux (2) victoires et deux (2) défaites, elle jouera un match pour le championnat. L'équipe de première place aura le choix du match à domicile.
- Si les trois (3) équipes terminent avec un record de deux (2) victoires et deux (2) pertes, alors la première (1ère) et la deuxième (2e) place seront déterminées en utilisant les procédures de bris-d'égalité. Ces deux équipes joueront un seul match pour le championnat.
- L'équipe ayant le meilleur classement après le tournoi à la ronde aura le choix de jouer à domicile.

#### **4.4 Cédule – Quatre (4) équipes**

- Les cédules de quatre équipes doivent être un tournoi à la ronde simple. À la fin du tournoi à la ronde, les équipes de première et de deuxièmes places doivent avancer au championnat.
- L'équipe hôte et l'équipe représentative de la province hôte auront droit à un (1) match à domicile et les deux autres provinces se verront garantir deux (2) matchs à domicile durant le tournoi à la ronde conformément au calendrier de l'annexe B.
- Les jeux 1 et 2 auront lieu le vendredi, les jeux 3-6 le samedi et les jeux 7-8 le dimanche.
- Si la première équipe classée reste invaincue à 3-0 après le tournoi à la ronde et que toutes les autres équipes ont une (1) victoire et deux (2) défaites, l'équipe de 2e place doit vaincre l'équipe de 1re place deux fois pour être considérée comme championne. Si deux équipes ou plus sont à égalité pour la 2e place, le système de bris d'égalité (pas de



jeu de bris d'égalité) déterminera quelle équipe jouera dans le match de championnat. L'équipe 3-0 aura le choix du match à domicile pour les deux matchs si deux matchs sont nécessaires pour déclarer un champion.

- Si la première équipe classée est invaincue (3-0) après le tournoi à la ronde et que la deuxième équipe classée a deux (2) victoires et une (1) défaite, les deux équipes joueront un match pour le championnat. L'équipe 3-0 aura le choix du match à domicile.
- Si deux équipes sont à égalité à deux (2) victoires et une (1) défaite, et que les deux autres équipes ont deux pertes ou plus, le système de bris d'égalité (pas de jeu de bris d'égalité) déterminera le classement final et un match de championnat sera joué. L'équipe de première place aura le choix du match à domicile.
- Si trois équipes sont à égalité à deux (2) victoires et une (1) défaite, le classement final des équipes sera déterminé en utilisant les procédures de bris d'égalité et l'équipe de 1ère place se qualifiera pour la finale. Les équipes de 2e et 3e place joueront un match de bris d'égalité avec le gagnant se qualifiant pour la finale. L'équipe de 2e place aura le choix du match à domicile pour le match de bris d'égalité.
- L'équipe ayant le meilleur classement après le tournoi à la ronde aura le choix de jouer à domicile lors de la finale.

#### **4.5 Cédule – Cinq (5) équipes**

- Les cédules à cinq équipes doivent être un tournoi à la ronde simple. À la fin du tournoi à la ronde, les équipes de première et de deuxième places doivent avancer au championnat.
- Chaque équipe aura deux matchs à domicile et à l'extérieur selon l'horaire de ce manuel et toutes les équipes joueront deux parties à la ronde chaque jour.
- Lorsqu'un champ est utilisé, les parties 1 à 5 sont prévues pour le vendredi, les parties 6 à 10 pour le samedi et les parties 11 et 12 pour le dimanche.
- Lorsque deux champs sont utilisés, les parties 1 à 5 sont prévues pour le vendredi, les parties 6 à 10 pour le samedi et les parties 11 et 12 pour le dimanche.
- Si une équipe est invaincue (4-0) après le tournoi à la ronde et que toutes les équipes ont un minimum de deux défaites, l'équipe de 2e place doit vaincre l'équipe de 1re place à deux reprises pour être considérée comme championne. Si deux équipes ou plus sont à égalité pour la 2e place, le système de bris d'égalité (pas de jeu de bris d'égalité) déterminera quelle équipe jouera dans le match de championnat. L'équipe de première place aura le choix du match à domicile pour les deux matchs si deux matchs sont nécessaires pour déclarer un champion.
- Si trois (3) équipes sont à égalité pour la première (1ère) place avec trois (3) victoires et un (1) record de défaites, les procédures de bris d'égalité détermineront le classement final des équipes. L'équipe de première place doit avoir un laissez-passer pour le match



de championnat et doit avoir le choix du match à domicile. Les équipes de 2e et 3e place joueront un jeu de bris d'égalité pour avancer et l'équipe de 2e place aura le choix du match à domicile dans le jeu de bris d'égalité.

- Si une équipe a trois (3) victoires et une (1) défaite et trois équipes sont à égalité pour la 2e place avec deux (2) victoires et deux (2) défaites, l'équipe avec le dossier 3-1 avance à la finale et doit avoir le choix du match à domicile. Le classement final des équipes parmi les équipes à égalité en (2-2) sera déterminé par les procédures de bris d'égalité et l'équipe de 2e place se qualifiera pour la finale. Il n'y a pas de jeu de bris d'égalité.
- Si cinq équipes sont à égalité pour la 1ère place avec un record de deux (2) victoires et deux (2) défaites, le classement final des équipes sera déterminé par les procédures de bris d'égalité. Les deux équipes les mieux classées avanceront vers le match de championnat et l'équipe la mieux classée aura le choix du match à domicile. Aucun match de bris d'égalité ne doit être joué.
- L'équipe ayant le meilleur classement après le tournoi à la ronde aura le choix de jouer à domicile.

#### **4.6 Procédures de bris d'égalité**

Si des égalités se créent entre les équipes, le classement sera déterminé en fonction des priorités suivantes;

Quand une égalité multiple se produit et qu'elle n'est que partiellement résolue, les égalités restantes seront résolues en continuant avec les priorités de bris d'égalité restantes jusqu'à ce que toutes les priorités aient été épuisées. Ensuite et seulement ensuite, les équipes à égalité restantes reviendront à la priorité numéro 1 et procéderont à nouveau à l'ordre.

1. L'équipe avec le meilleur record de victoire-perdue dans le jeu (s) entre ou parmi les équipes à égalité placera plus haut dans le classement.
2. Si l'égalité persiste, le placement des équipes sera dicté par le ratio des points contre par manches défensives pour les matchs entre ou parmi les équipes à égalité d'origine.
3. Si l'égalité persiste, le classement des équipes sera dicté par le ratio des points marqués par manches offensives pour les matchs entre ou parmi les équipes à égalité d'origine.

Note: Lors du calcul du nombre de manches défensives et offensives à créditer à chaque équipe selon les priorités (2) et (3), les manches seront calculées sur une base fractionnaire.

4. Si l'égalité persiste, l'équipe ayant le meilleur record de victoires et défaites dans les matches joués contre l'équipe la mieux classée, suivie de la comparaison avec l'équipe classée la plus haute suivante, etc., sera plus élevée au classement final.



5. Si l'égalité persiste, l'équipe ayant le meilleur ratio défensif de points défensifs par manches défensives dans toutes les parties se placera plus haut au classement.
6. Si l'égalité persiste, l'équipe ayant le meilleur ratio offensif de points offensifs par nombre de manches offensives dans toutes les parties sera classée plus haut dans le classement.
7. Pour le bris d'égalité, seuls les points marqués / autorisés dans les manches réglementaires doivent être comptés dans le ratio de points. N'utilisez pas les statistiques de manche supplémentaires (points pour et points contre, manches offensives et défensives) dans la formule de départage.

### Exemple:

Le Nouveau-Brunswick, la Nouvelle-Écosse et Terre-Neuve-et-Labrador sont tous égales après la fin de la ronde des parties du tournoi.

- **Priorité 1**

Le Nouveau-Brunswick a défait la Nouvelle-Écosse 6-3

Terre-Neuve-et-Labrador a vaincu le Nouveau-Brunswick 6-4

La Nouvelle-Écosse a défait Terre-Neuve-et-Labrador 10-8

{Aucun égalité résolu, passez à la priorité suivante}

- **Priorité 2**

Nouveau-Brunswick 9 points contre en 14 manches  $(9/14) = .643$

Nouvelle-Écosse 14 points contre en 14 manches  $(14/14) = 1.000$

Terre-Neuve-et-Labrador 14 points contre en 14 manches  $(14/14) = 1.000$

{Le Nouveau-Brunswick se dégage de l'égalité, mais la Nouvelle-Écosse et Terre-Neuve-et-Labrador demeurent à égalité et doivent passer à la prochaine priorité}

- **Priorité 3**

Nouvelle-Écosse 13 points en 14 manches  $(13/14) = .929$

Terre-Neuve-et-Labrador 14 points en 14 manches  $(14/14) = 1.000$

{Terre-Neuve émerge de l'égalité}

Exemple de scénarios de manche fractionnaire:

#### Scénario #1

Si l'équipe à domicile gagne la partie en fin de septième manche en marquant un point sans un retrait, le nombre de manches sera:

Équipe visiteuse: 7 manches offensives et 6 manches défensives

Équipe locale: 6 manches offensives et 7 manches défensives

#### Scénario #2



Si l'équipe à domicile gagne le match en fin de septième manche en marquant un point avec un retrait, le nombre de manches sera:

Équipe visiteuse: 7 manches offensives et 6 manches 1/3 défensives

Équipe à domicile: 6 1/3 offensives et 7 manches défensives

### Scénario #3

La même application de la règle est utilisée dans une situation de règle de limitation-points d'écart (10 points). Si l'équipe locale a accordé le match par la règle de 10 points d'écart, après deux retraits en fin de cinquième manche, le nombre de manches est comme suivant ;

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

Équipe locale: 4 2/3 manches offensives et 7 manches défensives

### 4.7 Limitations – Points d'écart

- La règle des dix (10) points d'écart s'applique après la cinquième (5e) manche ou quatre et demi (4½) si l'équipe locale est devant. Dans un match de 10 points d'écart, l'équipe gagnante obtiendra le crédit pour sept (7) manches défensives tandis que l'équipe perdante obtiendra le crédit pour les manches jouées.
- La règle des quinze (15) points d'écart sera appliquée après la quatrième (4e) manche ou trois manches et demie (3½) si l'équipe locale est devant. Dans un match de 15 points d'écart, l'équipe gagnante obtiendra le crédit pour sept (7) manches en défensive tandis que l'équipe perdante obtiendra le crédit pour les manches jouées.
- Les arbitres doivent terminer le jeu:
  - Immédiatement après le point est produit (sauf sur un circuit à la sortie du parc) lorsque l'équipe locale est en tête; où
  - À la fin de la moitié de la manche de l'équipe à domicile lorsque l'équipe locale est en retard.
- Le match sera considéré un match complet pour toutes les règles du baseball atlantique.

### 4.8 Réunion pré-tournoi

- La communauté / l'équipe hôte doit organiser une réunion pré-tournoi de toutes les équipes et le représentant de Baseball Atlantique ou le représentant de l'association provinciale de baseball et l'arbitre en chef doivent y assister. Un avis approprié doit être donné à toutes les parties. Les équipes sont tenues d'avoir un représentant à la réunion et si une équipe n'est pas présente, elle doit respecter toutes les décisions prises lors de la réunion.
- Une téléconférence peut être utilisée comme option pour la réunion des entraîneurs avant le tournoi et la conférence téléphonique aura lieu le mardi soir précédant la fin de semaine du tournoi.



- Lors de cette réunion avant le tournoi, le représentant de Baseball Atlantique ou son remplaçant doit discuter les suivants sujets:
  - Présentation des listes de joueur
  - Le format du tournoi et la cédule
  - Règles des terrains de jeux
  - limitations – point d'écart
  - Procédures de bris d'égalité
  - Clarifier les règles de jeu spécifiques à la catégorie d'âge
  - Procédures de protêt
  - Cérémonies spéciales ou événements (partage d'informations)
  - Période de question
- Toutes les équipes doivent discuter et convenir d'un autre format si la pluie force l'annulation d'une partie du tournoi. En l'absence d'approbation unanime, la majorité statue. En cas d'égalité (quatre tournois par équipe uniquement), le représentant ou le représentant de Baseball Atlantique prendra la décision finale.

#### **4.9 Procédures de protêt**

- Baseball Atlantic utilisera les procédures suivantes pour résoudre les protêts de jeu.
- Le comité organisateur établira, en collaboration avec Baseball Atlantique, un comité de protêt pour le tournoi et nommera un président.
- Le comité de protêt doit être composé de membres suffisants pour s'assurer que trois (3) membres sont disponibles pour chaque match.
- Les membres du comité doivent avoir une connaissance du jeu de baseball, des règlements de Baseball Canada, du manuel de baseball atlantique et avoir de l'expérience dans la résolution de conflit concernant l'interprétation des règlements. Les membres du comité ne devraient normalement pas être directement impliqués dans le fonctionnement de l'équipe locale ou avoir un membre de la famille dans l'équipe hôte si possible.
- Les équipes doivent approuver le comité de protêt lors de la réunion pré-tournoi.
- Le comité de réclamation entendra et statuera sur toutes les réclamations sur le terrain traitant de situations qui sont en protestation et conformément aux règles de jeu.
- L'arbitre-chef de jeu doit suspendre le match et informer à la fois le gérant de l'équipe adverse et le comité de protêt.
- 100 \$ devraient être remis au comité de protêt dès que le protêt est présenté. À ce moment-là, le comité de protêt, ainsi que les gérants de l'équipe et le juge-chef de l'arbitre, doivent se retirer dans une zone privée à l'écart des équipes, des spectateurs et d'autres personnes.



- Le comité de réclamation doit entendre et interroger le chef d'équipe du match, le gérant / entraîneur qui proteste et le gérant / entraîneur adverse dans cet ordre. Le comité de protêt a le pouvoir d'exclure l'une de ces personnes, tout en discutant avec les autres personnes impliquées.
- Les gérants / entraîneurs et le juge-arbitre doivent partir et le comité de protêt doit discuter du protêt en question.
- Avant de se prononcer sur le protêt, le comité de protêt peut s'entretenir avec toute personne qui, selon eux, pourrait aider à prendre une décision.
- Le comité de protêt doit se prononcer sur le protêt et informer le juge-arbitre et les directeurs d'équipe / entraîneurs.
- L'arbitre-chef du match doit mettre la décision en vigueur et ordonner la reprise du jeu à partir du point de suspension.
- Aucun autre argument ou commentaire sur la protestation ne sera retenu après que le Comité de protêt aura pris sa décision finale. Si une équipe conteste, elle est responsable de la suspension immédiate ou de la déchéance du match.
- La décision du comité de protêt sera finale; il ne doit pas être fait appel à un autre organisme.
- Les frais (100 \$) seront remboursés à l'équipe si la réclamation est maintenue. Sinon, ces frais doivent être envoyés à Baseball Atlantique.

#### **4.10 Discipline**

- Les quatre associations provinciales se réservent le droit d'imposer et d'appliquer des pénalités, y compris des amendes, des suspensions et / ou l'expulsion pour toute violation de ses règlements, à la suite de tout jeu interprovincial entre ses membres. Les matchs entre deux équipes de la même province à un championnat de baseball de l'Atlantique seront considérés comme des matchs interprovinciaux.
- L'annexe D « directives sur la suspension » doit être l'outil utilisé par le représentant de Baseball Atlantique pour traiter des questions disciplinaires aux championnats de l'Atlantique. Les arbitres doivent être informés des directives lors de la réunion d'avant-tournoi.

#### **4.11 Appel - Discipline**

- Les parties touchées par des mesures disciplinaires prises à la suite d'une conduite lors d'un championnat de l'Atlantique ont le droit de faire appel.
- L'appel doit être déposé dans les 30 minutes suivant la notification des mesures disciplinaires aux parties concernées. Un délai supplémentaire peut être autorisé par le représentant de Baseball Atlantique à la demande des parties concernées.



- Sur réception des frais d'appel de 100 \$ et des pièces justificatives de la partie concernée, le représentant de Baseball Atlantique obtiendra le rapport d'incident de l'arbitre et communiquera immédiatement avec l'arbitre d'appel de Baseball Atlantique pour examiner l'affaire. Si l'appel est accueilli, la partie touchée se verra rembourser ses frais d'appel.
- L'arbitre d'appel doit être le forum pour entendre les appels et les décisions seront conformes à la grille de discipline de Baseball Atlantique conformément à l'annexe D. Toutes les décisions sur les appels sont finales.

## **SECTION 5: RÈGLES DE JEU**

### **5.1 Avant-match / échauffement**

- Le temps minimum entre les matchs sera le temps requis pour préparer le terrain pour le jeu plus vingt-cinq minutes pour l'entraînement d'échauffement de l'équipe. Dans des circonstances extraordinaires, les équipes en compétition et l'hôte, par consentement unanime, conviennent de raccourcir le temps.
- Lorsque le temps le permet:
  - L'équipe à domicile doit quitter le terrain de jeu quarante-cinq (45) minutes avant l'heure du match.
  - L'équipe visiteuse aura une pratique de bâton de vingt minutes.
  - L'équipe à domicile doit avoir une pratique de champ intérieur de dix (10) minutes.
  - L'équipe visiteuse doit avoir une pratique de champ intérieur de dix (10) minutes.
  - Les cinq dernières minutes doivent être utilisées comme rencontre au marbre avec les arbitres.
- S'il n'y a pas suffisamment de temps pour que les deux équipes aient de la pratique au bâton, aucune des deux équipes n'aura l'opportunité de pratiquer.

### **5.2 Règles officielles**

- Pour assurer l'application des règles officielles du jeu telles qu'adoptées par cet organisme, les règles de jeu de Baseball Canada s'appliqueront pour toutes les classifications afin d'inclure toute modification ou ajout tel qu'indiqué dans ce manuel de tournoi.

#### **5.2.1 Procédure de jeu supplémentaire**

- Si le match est à égalité à la fin du règlement (6 ou 7 manches), les procédures suivantes seront mises en œuvre pendant les manches supplémentaires.
- Chaque équipe commencera la manche supplémentaire (et toute manche supplémentaire nécessaire par la suite) avec un joueur aux 1er et 2e buts sans retrait. Pour confirmer qui est au 1er et au 2e but, voir l'exemple suivant; si la dernière manche réglementaire se termine avec le frappeur n ° 6 ayant la dernière apparition de plaque,





alors la manche supplémentaire commence le frappeur n ° 7 au bâton, et le frappeur n ° 5 au 2e but et le frappeur n ° 6 au 1er but.

- L'ordre des frappeurs de la manche supplémentaire ou de toutes les manches supplémentaires subséquentes sera déterminé par la façon dont la manche précédente s'est terminée.
- Le système traditionnel selon lequel l'équipe visiteuse frappe en haut de la manche et l'équipe locale frappant en bas de la manche restera en vigueur jusqu'à ce qu'un gagnant soit déterminé.
- La procédure de jeu de manche supplémentaire s'applique à toutes les divisions (11U, 13U, 15U, 18U) et à tous les niveaux (AA, AAA) pour les parties du tournoi à la ronde et le jeu de bris d'égalité uniquement.
- Les matchs de championnat, que 1 ou 2 matchs soient requis, et le jeu de bris d'égalité doivent suivre les règles de jeu régulières et les procédures de jeu de manche supplémentaires ne s'appliquent pas.
- Pour la formule de départage, seuls les points marqués / autorisés dans les manches réglementaires doivent être comptés dans le ratio de points. N'utilisez pas les statistiques de manche supplémentaires (points pour, points contre, manches offensives et défensives) dans la formule de départage.

### 5.3 Règles du contrôle des lanceurs pour tous les divisions

11U	13U	15U	18U	Repos
1-25 lanceurs	1-30 lanceurs	1-35 lanceurs	1-40 lanceurs	Aucun
26-40	31-45	36-50	41-55	1 jour
41-55	46-60	51-65	56-70	2 jours
56-65	61-75	66-80	71-85	3 jours
66-75	76-85	81-95	86-105	4 jours
75	85	95	105	Maximum

5.3.1 Tout joueur de l'équipe est autorisé à lancer, et il n'y a aucune restriction quant au nombre de lanceurs qu'un entraîneur peut utiliser dans un match.

5.3.2 Les lanceurs seront autorisés à avoir 2 apparitions dans la même journée civile. Si un lanceur a besoin d'un repos après sa première apparition, il ne peut pas revenir le même jour civil.

5.3.3 Si un lanceur remplit les conditions requises pour lancer pendant des jours consécutifs et qu'il ne dépasse pas le premier seuil quotidien pendant le match 1, il est autorisé à avoir une deuxième (2e) apparition le même jour civil. **(NOUVEAU) Les lanceurs ne seront pas autorisés à dépasser le nombre maximal quotidien autorisé de lanceurs au cours d'une période de deux jours.** Les lanceurs ne peuvent pas lancer trois (3) matchs au cours d'une journée.



**Par exemple: un lanceur 11U lance 20 lancers le jour 1. Le jour 2, ce lanceur est limité à 55 lancers. Un lanceur 15U lance 25 lancers le jour 1, le jour 2 ce lanceur est limité à 70 lancers. Remarque: si un lanceur 11U lance 20 lancers le jour 1 puis 55 lancers le jour 2, ce lanceur aura besoin de deux (2) jours de repos, pas de quatre (4) jours de repos. Le repos du lanceur est basé sur le nombre de lancers lancés le jour 2, et non sur le total combiné des jours 1 et 2.**

5.3.4 Les lanceurs ne peuvent pas lancer 3 jours consécutifs à moins que les deux premiers jours combinés d'un lanceur ne dépassent pas;

11U-25 lancers 13U/14U filles-30 lancers 15U/16U filles-35 lancers 18U-40 lancers.

Si les chiffres des lanceurs Jour 1 + Jour 2 dépassent le chiffre ci-dessus pour leur division, ils ont besoin d'au moins une journée de repos.

**(NOUVEAU) Le nombre cumulé de lanceurs sur trois (3) jours d'un lanceur ne peut pas dépasser :**

**11U :105 lancers 13U/14U filles :120 lancers 15U/16U filles :135 lancers 18U :150 lancers**

5.3.5 Le marqueur officiel calculera le nombre total de lancers pour ce jour civil et déterminera le repos requis à partir du jour civil suivant. Les athlètes ne doivent pas dépasser le nombre total de lancers maximum pour la journée.

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

**5.3.7 Lorsqu'un lanceur atteint le nombre maximum de lancers autorisé pour un seuil (voir tableau ci-dessus), il peut terminer le frappeur sans pénalité les jours de repos, tant qu'il ne lance pas à un autre frappeur. Dans cette situation, le nombre de lancer correspondant au seuil atteint sera indiqué sur le journal de lancer. L'entraîneur ou le gérant doit en informer l'arbitre à ce moment avant le prochain lancer. L'arbitre avisera alors le marqueur.**

**5.3.8 Les lanceurs seront autorisés à terminer le frappeur si sa limite de hauteur maximale a été atteinte pour ce jour civil.**

5.3.9 Seuls les lancers réellement lancés seront inclus dans les totaux de comptage des lancers. Les balles automatiques pendant une marche intentionnelle ne comptent pas dans les totaux du nombre de lancers.

Exemple: si pendant un décompte de 2 balles - 0 frappe, une équipe signale à l'arbitre qu'un frappeur recevra une marche intentionnelle, seuls 2 lancements seront comptés pour le décompte de lancers.

5.3.10 Le repos requis est défini en « jours » commençant à 12 h 01 et se terminant à 23 h 59 le jour civil suivant.

5.3.11 Si une partie se poursuit après 12 h 01, ces lancers sont comptés comme s'ils avaient été lancés avant minuit. Si un jeu est suspendu à sa reprise, il est défini comme un jour différent.

5.3.12 Lorsqu'un jeu est arrêté en raison de température ou pour toute autre raison qu'une règle de point d'écart, ce jeu spécifique doit être repris au point d'arrêt. Si le lanceur « A » est le lanceur de départ d'une partie et que le nombre de lancers est inférieur au premier seuil, le lanceur «A»



peut alors être utilisé à nouveau comme lanceur pour ce match particulier, mais étant donné qu'il portera le nombre de lancers lancés lors de le jeu s'est arrêté. Cela s'applique à une partie qui reprend le même jour ou le lendemain.

5.3.13 le lanceur qui est retiré du monticule pendant un match ne sera pas autorisé à retourner au terrain dans le même match pour lancer, même si le lanceur est retenu dans le match à une autre position.

5.3.14 Le gérant ou l'entraîneur peut effectuer une 2e visite au monticule pendant que le même frappeur est au bâton afin de retirer le lanceur.

#### 5.4 Uniformes

- Conformément à la règle 1.11 des règles de baseball de Baseball Canada, dans le jeu de Baseball Atlantique, tous les joueurs et les entraîneurs sur le terrain de jeu doivent porter des uniformes de la même couleur. Les entraîneurs peuvent porter des vestes d'équipe, mais ils doivent être de la même couleur que ceux de leurs joueurs et doivent être du même style pour l'ensemble du personnel d'entraîneurs. Les culottes coupées ne sont pas considérées comme des uniformes acceptables pour les entraîneurs.
- Aucun entraîneur ne peut apparaître dans les boîtes d'entraînement ou ailleurs sur le terrain de jeu à moins de respecter cette décision. Les arbitres doivent ordonner le retrait du terrain de jeu de tout entraîneur qui ne respecte pas cette décision. Si l'entraîneur refuse de quitter le terrain, les arbitres doivent expulser l'entraîneur du match.

#### 5.5 Règlements - niveau 11U (AA & AAA)

1. **Le bâton:** Pour moins de 5 et plus, toutes les bâtons en aluminium peuvent être utilisées. Il ne doit pas avoir plus de 32 pouces de longueur, et le canon maximum jusqu'à 2 3/4 pouces avec 1.15 BPF (Bat Performance Factor). Les bâtons peuvent avoir du ruban collant à une distance ne dépassant pas seize (16) pouces du manche.
2. **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. **Casquette protectrice:** Tous les joueurs doivent porter des casques à double oreillette lorsqu'ils sont au bâton, dans le cercle des frappeurs, et à courir les buts dans les deux catégories. **Les attaches-gueule sur les casques de frappeurs ne sont pas obligatoires.**
4. **Ordre des frappeurs:** Tous les joueurs inscrits sur la liste des frappeurs frappe à son tour au bâton. En plus:
  - a. Lorsqu'un joueur arrive en cours du match, il est inscrit au dernier rang de la liste des frappeurs.
  - b. Lorsqu'un joueur quitte en cours du match, il est retiré de la liste des frappeurs. Aucun retrait « automatique » n'est inscrit.



- c. Si un joueur ne peut terminer son tour au bâton, le frappeur suivant sur la liste des frappeurs le remplace avec le même compte. Le joueur remplacé peut revenir au jeu au cours du match.
  - d. 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 du match.
5. **Durée d'un match :** La durée des matchs sera de six (6) manches complètes (5 ½ manches complètes si l'équipe locale est en avance) ou jusqu'à ce qu'un gagnant soit déclaré.
  6. **Substitution défensive illimitée:** 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.
  7. **Le frappeur:** Le frappeur ne peut pas devenir coureur sur une 3e 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.
  8. **Le coureur:** 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 marquerait 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. **B)** Un coureur peut voler un but(s) et marquer sur l'échappe d'un lancer d'un receveur. **C)** La règle de Baseball Canada qui spécifie "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 **ne s'appliquera pas aux championnats de l'Atlantique de baseball**. Les coureurs sont libres d'avancer (voler) indépendamment du pointage.

9. **Courtoisie / coureur désigné:** Une courtoisie / coureur désigné pour le receveur ne sera pas permise dans le cas où le receveur atteint un but.
10. **Coup retenu:** Le coup retenu est permis dans les deux catégories (AA & AAA).
11. **Règle 5 points/manche:** 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 des deux dernières manches pour les deux catégories (AA-AAA).

#### 5.6 Règlements – Niveau 13U (AA)

1. **Le bâton:** Le baril maximum de 2 ¾ pouces avec (i) un 1,15 BPF (Bat Performance Factor) ou ii) le modèle de baseball américain est autorisé. Pour cette division, l'utilisation de moins de 10 écarts de longueur / poids est autorisée.
2. **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. **Casquette Protectrice:** Tous les joueurs doivent porter des casques à double oreillette lorsqu'ils sont au bâton, dans le cercle des frappeurs, et à courir les buts pour les deux catégories (AA-AAA). **Les attaches-gueule sur les casques de frappeurs ne sont pas obligatoires.**
4. **Ordres des frappeurs:**
  - a. 13U (AA) – Tous les joueurs sont inscrits sur la liste des frappeurs et chacun de ceux-ci frappe à son tour au bâton. En plus:
    - i. Lorsqu'un joueur arrive en cour du match, il est inscrit au dernier rang de la liste des frappeurs.
    - ii. Lorsqu'un joueur quitte en cour du match, il est retiré de la liste des frappeurs. Aucun retrait automatique n'est inscrit.
    - iii. Si un joueur ne peut compléter son tour au bâton, le frappeur suivant le remplace avec le même compte. Le joueur remplacé peut revenir au jeu au cours du match.
    - iv. 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 du match.
  - b. 13U (AAA) – Neuf (9) joueurs seulement sont inscrits sur l'ordre des frappeurs mais les substitutions seront applicables, l'article **3.3 réentrée** de Baseball Canada



comme suit ; n'importe quel joueur de départ peut être remplacé et retourné à la partie, qu'une seule fois. Il/elle doit retourner à sa place originale dans l'ordre des frappeurs. N'importe quel lanceur, si retirés de la partie peut revenir, mais ne peut pas lancer. D'autres substitutions ne compromettent pas le droit de réentrée pour l'original/premier joueur. Tout premier joueur est revenu à la hauteur de jeu peut s'il/elle n'a pas déjà pris cette position.

- c. Un frappeur supplémentaire (EH) peut être placé sur la carte d'alignement (un 10<sup>e</sup> frappeur qui peut être placé n'importe où dans l'ordre des frappeurs) afin d'obtenir plus d'athlètes aux bâtons tout au long du jeu. Cette règle est optionnelle pour les deux équipes avant chaque match et n'est pas obligatoire par les deux équipes pendant un match. L'EH doit être marqué sur la carte d'alignement au début de la partie et doit être utilisé pour toute la partie. L'EH peut être échangé avec n'importe quelle autre position pendant le jeu et peut être changé plusieurs fois. Par exemple, le SS pourrait devenir l'EH. Dans le cas où un joueur est blessé et que l'équipe n'a pas de remplaçants éligibles, la règle de réinscription 2.1.9 b s'appliquerait et l'équipe continuerait de frapper dix joueurs. Si l'équipe n'avait pas d'autres joueurs disponibles pour la sélection OU en cas d'éjection, le jeu se déroulerait avec 9 joueurs, sans forfait. Un joueur expulsé en raison d'une blessure ou d'une expulsion dans cette circonstance n'est pas autorisé à revenir au jeu. Toute nouvelle perte de joueurs entraînerait un forfait.
5. **Durée d'un match** : La durée des matches est de sept (7) manches complètes (6 ½ manches complète si l'équipe à domicile est en avance) ou jusqu'à ce qu'un gagnant soit déclaré.
  6. **Frappeur désigné**: La règle de frappeur désigné n'est pas permise dans cette catégorie.
  7. **Le frappeur**: Le frappeur peut devenir coureur sur une 3<sup>e</sup> prise échappée du receveur à condition que le 1<sup>er</sup> but soit inoccupé ou que le 1<sup>er</sup> but soit occupé avec deux retrait.
  8. **Le coureur**: Le coureur peu quitter les buts selon les standards normale du jeu de baseball.
  9. **Courtoisie / coureur désigné**: Une courtoisie / coureur désigné pour le receveur ne sera pas permise dans le cas où le receveur atteint un but.
  10. **Règle 5 points/manche**: 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 des deux dernières manches pour les deux catégories.

#### 5.7 Règlements – Niveau 15U (AA & AAA)

1. **Le bâton**: Seuls les bâtons de bois, bambous et 'composite' de bois 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 comprenant une composante métallique.

2. **Chaussures:** Les chaussures qui ont des crampons métalliques sont permis.
3. **Casquette protectrice:** Tous les joueurs doivent porter des casques à double oreillette lorsqu'ils sont au bâton, dans le cercle des frappeurs, et à courir les buts dans les deux catégories. Les attaches-gueule sur les casques de frappeurs ne sont pas obligatoires.
4. **Ordres des frappeurs:** Neuf (9) joueurs seulement sont inscrits sur l'ordre des frappeurs mais les substitutions seront applicables, l'article **3.3 réentrée** de Baseball Canada comme suit ; n'importe quel joueur de départ peut être remplacé et retourné à la partie, qu'une seule fois. Il/elle doit retourner à sa place originale dans l'ordre des frappeurs. N'importe quel lanceur, si retirés de la partie peut revenir, mais ne peut pas lancer. D'autres substitutions ne compromettent pas le droit de réentrée pour l'original/premier joueur. Tout premier joueur est revenu à la hauteur de jeu peut s'il/elle n'a pas déjà pris cette position.

Un frappeur supplémentaire (EH) peut être placé sur la carte d'alignement (un 10<sup>e</sup> frappeur qui peut être placé n'importe où dans l'ordre des frappeurs) afin d'obtenir plus d'athlètes aux bâtons tout au long du jeu. Cette règle est optionnelle pour les deux équipes avant chaque match et n'est pas obligatoire par les deux équipes pendant un match. L'EH doit être marqué sur la carte d'alignement au début de la partie et doit être utilisé pour toute la partie. L'EH peut être échangé avec n'importe quelle autre position pendant le jeu et peut être changé plusieurs fois. Par exemple, le SS pourrait devenir l'EH. Dans le cas où un joueur est blessé et que l'équipe n'a pas de remplaçants éligibles, la règle de réinscription 2.1.9 b s'appliquerait et l'équipe continuerait de frapper dix joueurs. Si l'équipe n'avait pas d'autres joueurs disponibles pour la sélection OU en cas d'éjection, le jeu se déroulerait avec 9 joueurs, sans forfait. Un joueur expulsé en raison d'une blessure ou d'une expulsion dans cette circonstance n'est pas autorisé à revenir au jeu. Toute nouvelle perte de joueurs entraînerait un forfait.

5. **Durée d'un match :** La durée des matches est de sept (7) manches complètes (6 ½ manches complète si l'équipe à domicile est en avance) ou jusqu'à ce qu'un gagnant soit déclaré.
6. **Frappeur désigné:** La règle de frappeur désigné n'est pas permise dans cette catégorie.
7. **Le frappeur:** Le frappeur peut devenir un coureur sur une 3<sup>e</sup> prise échappée du receveur à condition que le 1<sup>er</sup> but soit inoccupé ou que le 1<sup>er</sup> but soit occupé avec deux retrait.
8. **Le coureur:** Le coureur peu quitter les buts selon les standards normale du jeu de baseball.
9. **Courtoisie / coureur désigné:** Une courtoisie / coureur désigné pour le receveur ne sera pas permise dans le cas où le receveur atteint un but.

## 5.8 Règlements – Niveau 18U (AA)





1. **Le bâton:** Seuls les bâtons de bois, bambous et 'composite' de bois 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 comprenant une composante métallique.
2. **Chaussures:** Les chaussures qui ont des crampons métalliques sont permis.
3. **Casquette protectrice:** Tous les joueurs doivent porter des casques à double oreillette lorsqu'ils sont au bâton, dans le cercle des frappeurs, et à courir les buts dans les deux catégories. Les attaches-gueule sur les casques de frappeurs ne sont pas obligatoires.
4. **Ordres des frappeurs:** Neuf (9) joueurs seulement sont inscrits sur le rôle des frappeurs.
5. **Durée d'un match :** La durée des matches est de sept (7) manches complètes (6 ½ manches complète si l'équipe à domicile est en avance) ou jusqu'à ce qu'un gagnant soit déclaré.
6. **Frappeur désigné:** La règle de frappeur désigné est permise dans cette catégorie.
7. **Le frappeur:** Le frappeur peut devenir un coureur sur une 3e prise échappée du receveur à condition que le 1er but soit inoccupé ou que le 1er but soit occupé avec deux retrait.
8. **Le coureur:** Le coureur peu quitter les buts selon les standards normale du jeu de baseball.
9. **Courtoisie / coureur désigné:** Une courtoisie / coureur désigné pour le receveur ne sera pas permise dans le cas où le receveur atteint un but.

## 5.9 Règlements – Niveau Filles 14 U

Admissibilité des joueurs: Terre-Neuve et la Nouvelle-Écosse ont droit à un maximum de deux (2) joueurs excédentaires (atteignant leur 15e anniversaire au cours de l'année civile en cours) par équipe participant au championnat et au Nouveau-Brunswick et à l'Île-du-Prince-Édouard, un maximum de trois (3) joueurs excédentaires par équipe.

**Distance des buts:** La distance entre tous les buts doit être de 70 pieds.

**Distance du marbre:** la distance entre le marbre et le bord avant de la plaque du lanceur sera de quarante-quatre (48) pieds.

**Control des lancers (Catégorie13U):** 1-30 (Aucun repos), 31-45 (1 jour), 46-60 (2 jours), 61-75 (3 jours), 76-85 (4 jours)

1. **Le bâton:** Pour le différentiel de moins 5 et plus, tout bâton d'aluminium peut être utiliser. Il ne doit pas avoir plus de 32 pouces de longueur, et le canon maximum jusqu'à 2 3/4 pouces avec 1.15 BPF (Bat Performance Factor). Le ruban collant du bâton peut être placées à une distance ne dépassant pas seize (16) pouces de la poignée.
2. **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. **Casquette protectrice:** Tous les joueurs doivent porter des casques à double oreillette lorsqu'ils sont au bâton, dans le cercle des frappeurs, et à courir les buts dans les deux catégories. **Les attaches-gueule sur les casques de frappeurs ne sont pas obligatoires.**





4. **Ordre des frappeurs:** Tous les joueurs sont inscrits sur la liste des frappeurs et chacun de ceux-ci frappe à son tour au bâton. En plus:
  - a. Lorsqu'un joueur arrive en cours du match, il est inscrit au dernier rang de l'ordre des frappeurs.
  - b. Lorsqu'un joueur quitte en cours du match, il est retiré de l'ordre des frappeurs. Aucun retrait « automatique » n'est inscrit.
  - c. Si un joueur ne peut terminer son tour au bâton, le frappeur suivant dans l'ordre le remplace avec le même compte. Le joueur remplacé peut revenir au jeu au cours du match.
  - d. 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 du match.
5. **Durée d'un match :** La durée des matchs sera de six (6) manches complètes (5 ½ manches complètes si l'équipe locale est en avance) ou jusqu'à ce qu'un gagnant soit déclaré.
6. **Substitution défensive illimité:** 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.
7. **Le frappeur:** Le frappeur ne peut pas devenir coureur sur une 3e 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 en jeu.
8. **Le coureur:** 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 marquerait 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. **B)** Un coureur peut voler un but(s) et marquer sur l'échappe d'un lancer d'un receveur. **C)** La règle de Baseball Canada qui spécifie "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 **ne s'appliquera pas aux championnats de l'Atlantique de baseball**. Les coureurs sont libres d'avancer (voler) indépendamment du pointage.

9. **Courtoisie / coureur désigné:** Une courtoisie / coureur désigné pour le receveur ne sera pas permise dans le cas où le receveur atteint un but.
10. **Coup retenu:** Le coup retenu est permis.
11. **Règle 3 points/manche:** Une demi-manche offensive se termine lorsque 3 retraits ont été inscrits ou que 3 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 (manche ouverte) lors de la dernière manche.
12. Aucun bijou n'est autorisé à l'exception de Medic Alert. Les arbitres demanderont aux joueurs d'enlever leurs bijoux afin qu'il soit plus facile de vérifier s'ils en portent avant le match.

## ANNEXE A – CÉDULES TROIS ÉQUIPES PAR PROVINCE HÔTE

CÉDULE DE TOURNOI TROIS ÉQUIPES - TERRE-NEUVE & LABRADOR PROVINCE HÔTE				
TEMPS	NÉ + NB (ABSENT)	NÉ + IPÉ (ABSENT)	NB + IPÉ (ABSENT)	
<b>VENDREDI (TL2 est Champion provinciale)</b>				
10:00	TL1 vs TL2	TL1 vs TL2	TL1 vs TL2	
13:00	IPÉ vs TL1	NB vs TL1	NÉ vs TL1	
16:00	TL2 vs IPÉ	TL2 vs NB	TL2 vs NÉ	
<b>SAMEDI</b>				
10:00	TL2 vs TL1	TL2 vs TL1	TL2 vs TL1	
13:00	TL1 vs IPÉ	TL1 vs NB	TL1 vs NÉ	
16:00	IPÉ vs TL2	NB vs TL2	NS vs TL2	
<b>DIMANCHE</b>				
10:00	Championnat	Championnat	Championnat	
13:00	Championnat	Championnat	Championnat	(Si nécessaire)

\*\*\*Temps (15-20 minutes) pour cérémonie d'ouverture à la discrétion du Comité hôte



<b>CÉDULE DE TOURNOI TROIS ÉQUIPES– NOUVELE ÉCOSSE PROVINCE HÔTE</b>				
TEMPS	IPÉ + TL (ABSENT)	IPÉ + NB (ABSENT)	TL + NB (ABSENT)	
<b>VENDREDI (NÉ2 est Champion provinciale)</b>				
10:00	NÉ1 vs NÉ2	NÉ1 vs NÉ2	NÉ1 vs NÉ2	
13:00	NB vs NÉ1	TL vs NÉ1	IPÉ vs NÉ1	
16:00	NÉ2 vs NB	NÉ2 vs TL	NÉ2 vs IPÉ	
<b>SAMEDI</b>				
10:00	NÉ2 vs NÉ1	NÉ2 vs NÉ1	NÉ2 vs NÉ1	
13:00	NÉ1 vs NB	NÉ1 vs TL	NÉ1 vs IPÉ	
16:00	NB vs NÉ2	TL vs NÉ2	IPÉ vs NÉ2	
<b>DIMANCHE</b>				
10:00	Championnat	Championnat	Championnat	
13:00	Championnat	Championnat	Championnat	(Si nécessaire)

<b>CÉDULE DE TOURNOI TROIS ÉQUIPES – NOUVEAU BRUNSWICK PROVINCE HÔTE</b>				
TEMPS	NÉ + TL (ABSENT)	NÉ + IPÉ(ABSENT)	IPÉ + TL (ABSENT)	
<b>VENDREDI (NB2 est Champion provinciale)</b>				
10:00	NB1 vs NB2	NB1 vs NB2	NB1 vs NB2	
13:00	IPÉ vs NB1	TL vs NB1	NS vs NB1	
16:00	NB2 vs IPÉ	NB2 vs TL	NB2 vs NÉ	
<b>SAMEDI</b>				
10:00	NB2 vs NB1	NB2 vs NB1	NB2 vs NB1	
13:00	NB1 vs IPÉ	NB1 vs TL	NB1 vs NÉ	
16:00	IPÉ vs NB2	TL vs NB2	NÉ vs NB2	
<b>DIMANCHE</b>				
10:00	Championnat	Championnat	Championnat	
13:00	Championnat	Championnat	Championnat	(Si nécessaire)
<b>CÉDULE DE TOURNOI TROIS ÉQUIPES – ILE DU PRINCE ÉDOUARD PROVINCE HÔTE</b>				
TEMPS	NB + TL (ABSENT)	NB + NÉ (ABSENT)	NÉ + TL (ABSENT)	
<b>VENDREDI (IPÉ est Champion provinciale)</b>				
10:00	IPÉ1 vs IPÉ2	IPÉ1 vs IPÉ2	IPÉ1 vs IPÉ2	
13:00	NÉ vs IPÉ1	TL vs IPÉ1	NB vs IPÉ1	
16:00	IPÉ2 vs NÉ	IPÉ2 vs TL	IPÉ2 vs NB	
<b>SAMEDI</b>				
10:00	IPÉ2 vs IPÉ1	IPÉ2 vs IPÉ1	IPÉ2 vs IPÉ1	
13:00	IPÉ1 vs NÉ	IPÉ1 vs TL	IPÉ1 vs NB	
16:00	NÉ vs IPÉ2	TL vs IPÉ2	NB vs IPÉ2	
<b>DIMANCHE</b>				
10:00	Championnat	Championnat	Championnat	
13:00	Championnat	Championnat	Championnat	(Si nécessaire)



## ANNEXE B – CÉDULE DE TOURNOI QUATRE ÉQUIPE PAR PROVINCE HÔTE

CÉDULE DE TOURNOI QUATRE ÉQUIPES – TERRE NEUVE & LABRADOR PROVINCE HÔTE				
TEMPS	IPÉ (ABSENT)	NÉ (ABSENT)	NB (ABSENT)	
<b>VENDREDI (TL2 est Champion provinciale)</b>				
13:00	TL1 vs TL2	TL1 vs TL2	TL1 vs TL2	
16:00	NÉ vs NB	NB vs IPÉ	NÉ vs IPÉ	
<b>SAMEDI</b>				
8:00	TL2 vs NÉ	TL2 vs NB	TL2 vs NÉ	
11:00	NB vs NL1	IPÉ vs NL1	IPÉ vs NL1	
14:00	TL2 vs NB	TL2 vs IPÉ	TL2 vs IPÉ	
17:00	NL1 vs NÉ	NL1 vs NB	NL1 vs NÉ	
<b>DIMANCHE</b>				
10:00	Bri-Égal/Champion	Bri-Égal/Champion	Bri-Égal/Champion	
13:00	Championnat	Championnat	Championnat	

CÉDULE DE TOURNOI QUATRE ÉQUIPES – NOUVELLE ÉCOSSE PROVINCE HÔTE				
TEMPS	IPÉ (ABSENT)	TL (ABSENT)	NB (ABSENT)	
<b>VENDREDI (NÉ2 est Champion provinciale)</b>				
13:00	NÉ1 vs NÉ2	NÉ1 vs NÉ2	NÉ1 vs NÉ2	
16:00	NB vs TL	NB vs IPÉ	IPÉ vs TL	
<b>SAMEDI</b>				
8:00	NÉ2 vs NB	NÉ2 vs NB	NÉ2 vs IPÉ	
11:00	TL vs NÉ1	IPÉ vs NÉ1	TL vs NÉ1	
14:00	NÉ2 vs TL	NÉ2 vs IPE	NÉ2 vs TL	
17:00	NÉ1 vs NB	NÉ1 vs NB	NÉ1 vs IPÉ	
<b>DIMANCHE</b>				
10:00	Bri-Égal/Champion	Bri-Égal/Champion	Bri-Égal/Champion	Bri-Égal/Champion
13:00	Championnat	Championnat	Championnat	Championnat

\*\*\*Temps (15-20 minutes) pour cérémonie d'ouverture à la discrétion du Comité hôte

## ANNEXE B – CÉDULE DE TOURNOI QUATRE ÉQUIPES PAR PROVINCE HÔTE

CÉDULE DE TOURNOI QUATRE ÉQUIPES – NOUVEAU BRUNSWICK PAR PROVINCE HÔTE				
TEMPS	IPÉ (ABSENT)	TL (ABSENT)	NÉ (ABSENT)	
<b>VENDREDI (NB2 est Champion provinciale)</b>				
13:00	NB1 vs NB2	NB1 vs NB2	NB1 vs NB2	
16:00	NÉ vs TL	NÉ vs IPÉ	IPÉ vs TL	
<b>SAMEDI</b>				
8:00	NB2 vs NÉ	NB2 vs NÉ	NB2 vs IPE	
11:00	TL vs NB1	IPÉ vs NB1	TL vs NB1	
14:00	NB2 vs TL	NB2 vs IPÉ	NB2 vs TL	
17:00	NB1 vs NÉ	NB1 vs NÉ	NB1 vs IPÉ	
<b>DIMANCHE</b>				
10:00	Bri-Égal/Champion	Bri-Égal/Champion	Bri-Égal/Champion	
13:00	Championnat	Championnat	Championnat	



<b>CÉDULE DE TOURNOI QUATRE ÉQUIPES – ILE DU PRINCE EDOUARD PROVINCE HÔTE</b>				
TEMPS	NB (ABSENT)	NÉ (ABSENT)	TL (ABSENT)	
<b>VENDREDI (IPÉ2 est Champion provinciale)</b>				
13:00	IPÉ1 vs IPÉ2	IPÉ1 vs IPÉ2	IPÉ1 vs IPÉ2	
16:00	NÉ vs TL	NB vs TL	NB vs NÉ	
<b>SAMEDI</b>				
8:00	IPÉ2 vs NÉ	IPÉ2 vs NB	IPÉ2 vs NB	
11:00	TL vs IPÉ1	TL vs IPÉ1	NÉ vs IPÉ1	
14:00	IPÉ2 vs TL	IPÉ2 vs TL	IPÉ2 vs NÉ	
5:00pm	IPÉ1 vs NÉ	IPÉ1 vs NB	IPÉ1 vs NB	
<b>DIMANCHE</b>				
11:00	Bri-Égal/Champion	Bri-Égal/Champion	Bri-Égal/Champion	
14:00	Championnat	Championnat	Championnat	

\*\*\*Temps (15-20 minutes) pour cérémonie d'ouverture à la discrétion du Comité hôte

### **ANNEXE C – CÉDULE DE TOURNOI CINQ ÉQUIPES PAR PROVINCE HÔTE**

<b>CÉDULE DE TOURNOI (UN CHAMP ILLUMINÉ)</b>					
TEMPS	Champ	TL (Hôte)	NÉ (Hôte)	IPÉ (Hôte)	NB (Hôte)
<b>VENDREDI (NL2 NÉ2 IPÉ2 NB2 sont Champion provinciale)</b>					
8:00		TL1 vs TL2	NÉ1 vs NÉ2	IPÉ1 vs IPÉ2	NB1 vs NB2
11:00		NÉ vs NB	NB vs IPÉ	NB vs NÉ	IPÉ vs NÉ
14:00		IPÉ vs TL1	TL vs NÉ1	TL vs IPÉ1	TL vs NB1
17:00		TL2 vs NÉ	NÉ2 vs NB	IPÉ2 vs NB	NB2 vs IPÉ
20:00		NB vs IPÉ	IPÉ vs TL	NÉ vs TL	NÉ vs TL
<b>SAMEDI</b>					
8:00		TL1 vs NÉ	NÉ1 vs NB	IPÉ1 vs NB	NB1 vs IPÉ
11:00		TL2 vs NB	NÉ2 vs IPÉ	IPÉ2 vs NÉ	NB2 vs NÉ
14:00		NÉ vs IPÉ	NB vs TL	NB vs TL	IPÉ vs TL
17:00		NB vs TL1	IPÉ vs NÉ1	NÉ vs IPÉ1	NÉ vs NB1
20:00		IPÉ vs TL2	TL vs NÉ2	TL vs IPÉ2	TL vs NB2
<b>DIMANCHE</b>					
10:00		Bri-Égal/Champ	Bri-Égal/ Champ.	Bri-Égal/ Champ.	Bri-Égal/ Champ.
13:00		Championnat	Championnat	Championnat	Championnat

\*\*\*Temps (15-20 minutes) pour cérémonie d'ouverture à la discrétion du Comité hôte



CÉDULE DE TOURNOI CINQ ÉQUIPES (DEUX CHAMPS)					
TEMPS	CHAMP	TL (Hôte)	NÉ (Hôte)	IPÉ (Hôte)	NB (Hôte)
<b>VENDREDI (TL2 NÉ2 IPÉ2 NB2 sont Champions provinciale)</b>					
10:00	CH. 1	TL1 vs TL2	NÉ1 vs NÉ2	IPÉ1 vs IPÉ2	NB1 vs NB2
10:00	CH. 2	NÉ vs NB	NB vs IPÉ	NB vs NÉ	IPÉ vs NÉ
13:00	CH. 1	IPE vs TL1	TL vs NÉ1	TL vs IPÉ1	TL vs NB1
13:00	CH. 2	TL2 vs NÉ	NÉ2 vs NB	IPÉ2 vs NB	NB2 vs IPÉ
16:00	CH. 1	NB vs IPÉ	IPÉ vs TL	NÉ vs TL	NÉ vs TL
<b>SAMEDI</b>					
10:00	CH. 1	TL1 vs NÉ	NÉ1 vs NB	IPÉ1 vs NB	NB1 vs IPÉ
10:00	CH. 2	TL2 vs NB	NÉ2 vs IPÉ	IPÉ2 vs NÉ	NB2 vs NÉ
13:00	CH. 1	NÉ vs IPÉ	NB vs TL	NB vs TL	IPÉ vs TL
13:00	CH. 2	NB vs TL1	IPÉ vs NÉ1	NÉ vs IPÉ1	NÉ vs NB1
16:00	CH. 1	IPÉ vs TL2	TL vs NÉ2	TL vs IPÉ2	TL vs NB2
<b>DIMANCHE</b>					
10:00	CH. 1	Bri-Égal/Champ.	Bri-Égal/Champ.	Bri-Égal/Champ	Bri-Égal/Champ
13:00	CH. 1	Championnat	Championnat	Championnat	Championnat





## LISTE DE CONTRÔLE RESPONSABILITÉS D'HÔTE

### PRÉ-CHAMPIONNAT

- ❖ Identifier un président de tournoi et un comité organisateur
- ❖ Terrain (s) de jeu sécurisé (s) pour le tournoi
- ❖ Arbitres sécurisés pour le tournoi
- ❖ Identifiez les marqueurs et les compteurs de terrain pour chaque match
- ❖ Identifiez une personne chargée de saisir les résultats du jeu sur le compte Twitter
- ❖ Sécurisez suffisamment de balles de baseball pour tous les matchs
- ❖ Obtenir de l'Association provinciale la bannière et médailles du championnat
- ❖ Obtenir de l'Association provinciale la liste de contacts des équipes entrantes
- ❖ Préparer l'horaire (selon le manuel de Baseball Atlantique) et obtenir l'approbation de l'Association provinciale de baseball
- ❖ Une fois le calendrier approuvé, envoyer le calendrier aux contacts de l'équipe au moins 10 jours avant le début de l'événement
- ❖ Obtenez les listes d'équipe de l'Association provinciale de baseball

### CHAMPIONNAT

- ❖ Planifier une réunion pré-tournoi et informer les équipes
- ❖ Le président du tournoi et le représentant de Baseball Atlantique (assigné par l'Association provinciale de baseball) préside la réunion pré-tournoi
- ❖ Tableau avec calendrier et pointages des matches sur compte Twitter sont affichés
- ❖ Le comité de protêt est disponible pour tous les matchs (3 membres)
- ❖ Mettre à jour et réviser le calendrier pour tenir compte des retards inattendus
- ❖ Envoyez le rapport de pointage de Baseball Atlantique au bureau de l'Association provinciale de baseball à la fin de chaque journée de compétition
- ❖ Offrir des récompenses aux joueurs du jeu (chaque équipe) pour tous les jeux
- ❖ Mener une cérémonie d'ouverture pendant le tournoi
- ❖ S'assurer que les règlements du baseball incluant les procédures de bris d'égalité sont respectés.
- ❖ Remise de la bannière du championnat et des médailles d'or et d'argent

### POST CHAMPIONNAT

- ❖ Soumettre le Rapport du tournoi au Président Baseball Atlantique
- ❖ Fournir la photo de l'équipe championnat au représentant Baseball Atlantique



## ❖ Rapport de pointage – Baseball Atlantique

❖ Année: \_\_\_\_\_

❖ Endroit: \_\_\_\_\_

❖ Catégorie/Niveau: \_\_\_\_\_

Vendredi/Jour 1					
Match	Équipe Visiteur	Points		Équipe a Domicile	Points
Match 1			VS		
Match 2			VS		
Match 3			VS		
Match 4			VS		
Match 5			VS		

Classement après Vendredi/Jour 1			
Classement	Équipe	Victoires	Défaites
1			
2			
3			
4			
5			

❖  
❖

Samedi/Jour 2					
Match	Équipe Visiteur	Points		Équipe a Domicile	Points
Match 6			VS		
Match 7			VS		
Match 8			VS		
Match 9			VS		
Match 10			VS		

Classement après Samedi/Jour 2			
Classement	Équipe	Victoires	Défaites
1			
2			
3			
4			
5			

❖  
❖

Dimanche/Jour 3					
Match	Équipe Visiteur	Points		Équipe a Domicile	Points
Match 11			VS		
Match 12			VS		





## Modèle pour les tweets des comités hôtes des championnats de Baseball Atlantique

### Introduction

- L'une de vos responsabilités en tant que comité organisateur est de mettre à jour le compte Twitter @Baseball\_Atl avec les résultats après chaque match.
- Assurez-vous de trouver quelqu'un au sein de votre comité hôte qui soit disposé, à l'aise et capable de gérer le rôle de mise à jour de Twitter pour votre championnat de Baseball Atlantique respectif.
- Ce compte Twitter est le compte Twitter officiel de Baseball Atlantique et l'accord stipule que l'utilisateur ne doit rapporter que des informations conformément aux instructions ci-dessous. Ceci afin d'éviter la communication d'informations qui pourraient être considérées comme inappropriées, ce qui entraînerait des sanctions par le conseil d'administration de Baseball Atlantique envers le comité organisateur.

### Information

- Voici quelques informations pour le faire:
  - Nom d'utilisateur:  
@Baseball\_Atl
  - Mot de passe: XXXXXXXXX

Veillez toujours vous référer à votre événement comme \*Baseball Atlantic 11U/13U/15U/18U "AA"/"AAA" Championship\*

### Que publier

- Après chaque match, vous devez publier le pointage du match. Voici le modèle à suivre:

\*Match#\_\_\_\_résultat-2020 @Baseball\_Atl (Catégorie d'âge/Niveau) Championships a (Endroit)

(Équipe gagnante) (Points), (Équipe perdante) (Points)

#BaseballATL# (Catégorie d'âge/Niveau) e.g 15U AAA

- À la fin de la journée, vous pouvez / êtes encouragé à afficher le classement actuel.
- N'hésitez pas à publier des photos; assurez-vous d'indiquer l'événement que vous organisez (c'est-à-dire @Baseball\_Atl 13U «AA» Championships) et utilisez les hashtags #BaseballATL et # (classification par âge / niveau)

Merci d'aider les gens de l'Atlantique à se tenir au courant des résultats, des classements et de ce qui se passe à votre championnat de Baseball Atlantique respectif!



## Directives de Suspension Championnat Baseball Atlantique

Type d'infraction	Offenseur	Conséquence de 1re infraction	Conséquence de 2ieme infraction	Conséquence de 3ieme infraction
Lancer intentionnel au frappeur dans la zone de la tête (pas d'avertissement)	Lanceur	Éjection du match en cours, plus les deux (2) prochains matchs. La pénalité intention de blesser peut s'appliquer dans cette situation.	Suspendu pour le reste de l'événement. Rapport écrit à soumettre au bureau provincial	N/A
Lancer intentionnel au frappeur dans la zone de la tête (pas d'avertissement)	Entraîneur/ Gérant	Éjection du match	Éjection du match	Éjection du match
Lancer intentionnel au frappeur dans la zone de la tête (avertissement émis)	Lanceur	Éjection du match en cours, plus les deux (2) prochains matchs. La pénalité intention de blesser peut s'appliquer dans cette situation.	Suspendu pour le reste de l'événement. Rapport écrit à soumettre au bureau provincial	N/A
Lancer intentionnel au frappeur dans la zone de la tête	Entraîneur/ Gérant	Éjection du match en cours, plus le prochain match	Suspendu pour le reste de l'événement. Rapport écrit à soumettre au bureau provincial de l'équipe.	N/A



(avertissement émis)				
Lancer intentionnel au frappeur (pas d'avertissement)	Lanceur	Éjection du match en cours, plus les deux (2) prochains matchs. La pénalité intention de blesser peut s'appliquer dans cette situation.	Suspendu pour le reste de l'événement. Rapport écrit à soumettre au bureau provincial de l'équipe.	N/A
Lancer intentionnel au frappeur (pas d'avertissement)	Entraîneur/ Gérant	Éjection du match	Éjection du match	Ejection from current game
Lancer intentionnel au frappeur (avertissement émis)	Lanceur	Éjection du match en cours, plus les deux (2) prochains matchs. La pénalité intention de blesser peut s'appliquer dans cette situation.	Suspendu pour le reste de l'événement. Rapport écrit à soumettre au bureau provincial de l'équipe.	N/A
Lancer intentionnel au frappeur (avertissement émis)	Entraîneur/ Gérant	Éjection du match en cours, plus le prochain match	Suspendu pour le reste de l'événement. Rapport écrit à soumettre au bureau provincial de l'équipe.	N/A
Charger le monticule (pas de combat)	Joueur/ Entraîneur/ Gérant ou Personnel de l'équipe	Éjection du match, plus le prochain match. Pénalité pour les actions provoquant des bancs	Suspendu pour le reste de l'événement. Rapport écrit à soumettre au bureau provincial de l'équipe.	N/A



		à vider peuvent s'appliquer .		
Charger le monticule (combat)	Joueur/ Entraîneur/ Gérant ou Personnel de l'équipe	Éjection du match, plus le prochain match. Pénalité pour les actions provoquant des bancs à vider peuvent s'appliquer .	Suspendu pour le reste de l'événement. Rapport écrit à soumettre au bureau provincial de l'équipe.	N/A
Combat (bousculer ou se battre)	Joueur/ Entraîneur/ Gérant ou Personnel de l'équipe	Éjection du match, plus le prochain match. Pénalité pour les actions provoquant des bancs à vider peuvent s'appliquer .	Suspendu pour le reste de l'événement. Rapport écrit à soumettre au bureau provincial de l'équipe.	N/A
Combat (combat agressif - intention de blesser)	Joueur/ Entraîneur/ Gérant ou Personnel de l'équipe	Éjection du match, plus le prochain match. Pénalité pour les actions provoquant des bancs à vider peuvent s'appliquer .	Suspendu pour le reste de l'événement. Rapport écrit à soumettre au bureau provincial de l'équipe.	N/A
Intention de blesser	Joueur/ Entraîneur/ Gérant ou	Éjection du match et deux (2) parties de	Suspendu pour le reste de l'événement. Rapport écrit à	N/A



	Personnel de l'équipe	suspension en plus de toute autre pénalité imposée.	soumettre au bureau provincial de l'équipe.	
Lancer de l'équipement / débris dans la direction de l'adversaires	Joueur/ Entraîneur/ Gérant ou Personnel de l'équipe	Éjection du match, en plus le prochain match.	Deux (2) parties de suspension en plus de toute autre pénalité imposée.	N/A
Actions provoquant le vide des bancs	Joueur/ Entraîneur/ Gérant ou Personnel de l'équipe	Éjection du match et deux (2) parties de suspension en plus de toute autre pénalité imposée.	Suspendu pour le reste de l'événement. Rapport écrit à soumettre au bureau provincial de l'équipe.	N/A
Actions durant le vide des bancs (pas de violence physique)	Joueur/ Entraîneur/ Gérant ou Personnel de l'équipe	Éjection du match, en plus le prochain match.	Éjection du match et deux (2) parties de suspension en plus de toute autre pénalité imposée.	N/A
Actions durant le vide des bancs (violence physique)	Joueur/ Entraîneur/ Gérant ou Personnel de l'équipe	Éjection du match, en plus le prochain match. Les pénalités pour les actions causant le vide du banc et / ou le combat agressif des bancs - l'intention de blesser peuvent s'appliquer .	Suspendu pour le reste de l'événement. Rapport écrit à soumettre au bureau provincial de l'équipe.	N/A



Quitter la position pour participer à un combat	Joueur/ Entraîneur/ Gérant ou Personnel de l'équipe	Éjection du match, en plus le prochain match. Les pénalités pour les actions causant le vide du banc et / ou le combat agressif des bancs - l'intention de blesser peuvent s'appliquer .	Éjection du match, en plus les trois (3) prochains matchs. Les pénalités pour les actions causant le vide du banc et / ou le combat agressif des bancs - l'intention de blesser peuvent s'appliquer.	Suspendu pour le reste de l'événement. Rapport écrit à soumettre au bureau provincial de l'équipe.
Gestes inappropriés chez un arbitre	Joueur/ Entraîneur/ Gérant ou Personnel de l'équipe	Éjection du match	Éjection du match et une suspension supplémentaire de deux (2) parties à ajouter à toute autre pénalité imposée.	Suspendu pour le reste de l'événement. Rapport écrit à soumettre au bureau provincial de l'équipe.
Commentaires inappropriés adressés à un arbitre (avant / pendant / après le match)	Joueur/ Entraîneur/ Gérant ou Personnel de l'équipe	Éjection du match	Éjection du match et une suspension supplémentaire de deux (2) parties à ajouter à toute autre pénalité imposée.	Suspendu pour le reste de l'événement. Rapport écrit à soumettre au bureau provincial de l'équipe.
Lancer violemment l'équipement	Joueur/ Entraîneur/ Gérant ou Personnel de l'équipe	Éjection du match, en plus le prochain match.	Éjection du match et une suspension supplémentaire de deux (2) parties à ajouter à toute autre pénalité imposée.	Suspendu pour le reste de l'événement. Rapport écrit à soumettre au bureau provincial de l'équipe.
Retenu affronter l'arbitre /joueur	Joueur/ Entraîneur/ Gérant ou Personnel de l'équipe	Éjection du match, en plus le prochain match	Éjection du match et une suspension supplémentaire de deux (2) parties à ajouter à toute autre pénalité imposée.	Suspendu pour le reste de l'événement. Rapport écrit à soumettre au bureau provincial de l'équipe.
Lancer l'équipement / les débris dans la direction des arbitres	Joueur/ Entraîneur/ Gérant ou Personnel de l'équipe	Éjection du match, en plus le prochain match	Éjection du match et une suspension supplémentaire de deux (2) parties à ajouter à toute autre pénalité imposée.	Suspendu pour le reste de l'événement. Rapport écrit à soumettre au bureau provincial de l'équipe.



Abus verbal/jockeys sur banc – mots d'action directement ou indirectement envers un adversaire et ou arbitre aux fins de (sans s'y limiter) embarras, harcèlement, railler et appâter	Joueur/ Entraîneur/ Gérant ou Personnel de l'équipe	Éjection du match	Éjection du match et une suspension supplémentaire de deux (2) parties à ajouter à toute autre pénalité imposée.	Suspendu pour le reste de l'événement. Rapport écrit à soumettre au bureau provincial de l'équipe.
Abus verbal/jockeys sur banc – mots d'action directement ou indirectement envers un adversaire et ou arbitre aux fins de (sans s'y limiter) embarras, harcèlement, railler et appâter (avertissement Émis)	Entraîneur/ Gérant	Éjection du match	Éjection du match et une suspension supplémentaire de deux (2) parties à ajouter à toute autre pénalité imposée.	Suspendu pour le reste de l'événement. Rapport écrit à soumettre au bureau provincial de l'équipe.
Abus verbal - balle / prises / sauf / retrait / balks	Joueur/ Entraîneur/ Gérant ou Personnel de l'équipe	Éjection du match	Éjection du match et une suspension supplémentaire de deux (2) parties à ajouter à toute autre pénalité imposée.	Une suspension supplémentaire de deux (2) parties à ajouter à toute autre pénalité imposée.
Argumentation prolongée après le point d'éjection	Joueur/ Entraîneur/ Gérant ou Personnel de l'équipe	Éjection du match et une suspension n d'un match supplémentaire à ajouter à toute autre pénalité imposée.	Éjection du match et une suspension supplémentaire de deux (2) parties à ajouter à toute autre pénalité imposée.	Suspendu pour le reste de l'événement. Rapport écrit à soumettre au bureau provincial de l'équipe.



Menacer un arbitre, avant, pendant ou après une partie. (I.E. ((non limité à)) "Je vous aurai après le match", "On se voit dans le parking", "Vous aurez le vôtre")	Joueur/ Entraîneur/ Gérant ou Personnel de l'équipe	Éjection du match, plus le prochain match. Des pénalités supplémentaires peuvent s'appliquer .	Éjection du match, plus les trois (3) prochains matchs. Des pénalités supplémentaires peuvent s'appliquer.	Suspendu pour le reste de l'événement. Rapport écrit à soumettre au bureau provincial de l'équipe.
Menacer un adversaire, avant, pendant ou après une partie. (I.E. ((non limité à)) "Je vous aurai après le match", "On se voit dans le parking", "Vous aurez le vôtre")	Joueur/ Entraîneur/ Gérant ou Personnel de l'équipe	Éjection du match, plus le prochain match. Des pénalités supplémentaires peuvent s'appliquer .	Éjection du match, plus les trois (3) prochains matchs. Des pénalités supplémentaires peuvent s'appliquer.	Suspendu pour le reste de l'événement. Rapport écrit à soumettre au bureau provincial de l'équipe.
Menacer un spectateur, avant, pendant ou après une partie. (I.E. ((non limité à)) "Je vous aurai après le match", "On se voit dans le parking", "Vous aurez le vôtre")	Joueur/ Entraîneur/ Gérant ou Personnel de l'équipe	Éjection du match, plus le prochain match. Des pénalités supplémentaires peuvent s'appliquer .	Éjection du match, plus les trois (3) prochains matchs. Des pénalités supplémentaires peuvent s'appliquer.	Suspendu pour le reste de l'événement. Rapport écrit à soumettre au bureau provincial de l'équipe.
Ne pas quitter le banc des joueurs après l'éjection	Joueur/ Entraîneur/ Gérant ou Personnel de l'équipe	Éjection du match, plus le prochain match. Des pénalités supplémentaires peuvent s'appliquer .	Éjection du match, plus le prochain match. Des pénalités supplémentaires peuvent s'appliquer.	Suspendu pour le reste de l'événement. Rapport écrit à soumettre au bureau provincial de l'équipe.





Retour au terrain de jeu / banc des joueurs après une éjection	Joueur/ Entraîneur/ Gérant ou Personnel de l'équipe	Éjection du match, plus le prochain match. Des pénalités supplémentaires peuvent s'appliquer.	Éjection du match, plus les deux (2) prochains matchs. Des pénalités supplémentaires peuvent s'appliquer.	Suspendu pour le reste de l'événement. Rapport écrit à soumettre au bureau provincial de l'équipe.
Retour au terrain de jeu / banc des joueurs après une éjection - participation au combat ou la sortie du banc	Joueur/ Entraîneur/ Gérant ou Personnel de l'équipe	Éjection du match et une suspension de trois (3) matchs sera ajoutée à toute autre pénalité imposée.	Suspendu pour le reste de l'événement. Rapport écrit à soumettre au bureau provincial de l'équipe.	Suspendu pour le reste de l'événement. Rapport écrit à soumettre au bureau provincial de l'équipe.
Causer un match de forfait	Joueur/ Entraîneur/ Gérant ou Personnel de l'équipe	Éjection du match et une (1) suspension d'un match à ajouter à toute autre pénalité imposée.	Éjection du match et une suspension d'un match à ajouter à toute autre pénalité imposée.	Une (1) suspension de jeu supplémentaire à ajouter à toute autre pénalité imposée.
Règle de contact (Non-intention de blesser)	Joueur	Éjection du match	Éjection du match, et en plus le prochain match.	Éjection du match, plus les deux (2) prochains matchs.
Règle de contact (intention de blesser)	Joueur	Éjection du match, plus application de la pénalité intention de blessure.	Suspendu pour le reste de l'événement. Rapport écrit à soumettre au bureau provincial de l'équipe.	Suspendu pour le reste de l'événement. Rapport écrit à soumettre au bureau provincial de l'équipe.
Éjection pour usage du tabac (comprend les cigarettes sans	Joueur/ Entraîneur/ Gérant ou	Éjection du match	Éjection du match, plus les deux (2) prochains matchs.	Suspendu pour le reste de l'événement. Rapport écrit à



fumée et les cigarettes électroniques)	Personnel de l'équipe			soumettre au bureau provincial de l'équipe.
Consommation d'alcool pendant le match	Joueur/ Entraîneur/ Gérant ou Personnel de l'équipe	Éjection du match	Éjection du match, plus les deux (2) prochains matchs.	Suspendu pour le reste de l'événement. Rapport écrit à soumettre au bureau provincial de l'équipe.
Lancer de l'équipement / des débris du banc des joueurs sur le terrain de jeu	Joueur/ Entraîneur/ Gérant ou Personnel de l'équipe	Éjection du match, plus le prochain match.	Éjection du match, plus les deux (2) prochains matchs.	Suspendu pour le reste de l'événement. Rapport écrit à soumettre au bureau provincial de l'équipe.
Contacté un arbitre (intentionnellement ou par accident non violent)	Joueur/ Entraîneur/ Gérant ou Personnel de l'équipe	Éjection du match, plus les deux (2) prochains matchs.	Suspendu pour le reste de l'événement. Rapport écrit à soumettre au bureau provincial de l'équipe.	N/A
Contact avec un arbitre (contact physique en cognant, en poussant, en trébuchant, en frappant, en poussant, en crachant ou en frappant un arbitre avec de l'équipement ou des débris)	Joueur/ Entraîneur/ Gérant ou Personnel de l'équipe	Suspendu pour le reste de l'événement. Rapport écrit à soumettre au bureau provincial de l'équipe.	N/A	N/A
Utilisation d'un bâton altérée	Joueur	Éjection du match	Éjection du match, et en plus le prochain match.	Suspendu pour le reste de l'événement. Rapport écrit à soumettre au bureau provincial de l'équipe.
Substance étrangère / baseball falsifié	Joueur	Éjection du match.	Éjection du match, et en plus le prochain match.	Suspendu pour le reste de l'événement. Rapport écrit à soumettre au bureau provincial de l'équipe.
Équipe jouant un joueur inéligible, Suspendu ou joueur ne figurant pas sur	Équipe	Le match est une défaite et retrait de toute médaille s'il y a lieu	Suspendu pour le reste de l'événement. Rapport écrit à soumettre au bureau provincial de l'équipe.	N/A



la liste des joueurs				
Équipe jouant un joueur inéligible, Suspendu ou joueur ne figurant pas sur la liste des joueurs	Entraîneur/ Gérant	Suspension de deux (2) matchs	Suspendu pour le reste de l'événement. Rapport écrit à soumettre au bureau provincial de l'équipe.	N/A
Montrer un mauvais esprit sportif (non spécifiquement couvert par cette politique)	Joueur/ Entraîneur/ Gérant ou Personnel de l'équipe	Éjection du match, et en plus le prochain match.	Éjection du match, et en plus les deux (2) prochains matchs.	Suspendu pour le reste de l'événement. Rapport écrit à soumettre au bureau provincial de l'équipe.
Toute personne qui se comporte d'une manière jugée répréhensible en raison de la race, de la religion, du pays d'origine, de handicap, d'orientation sexuelle ou de tout autre facteur.	Joueur/ Entraîneur/ Gérant ou Personnel de l'équipe	Éjection du match, et en plus les deux (2) prochains matchs.	Suspendu pour le reste de l'événement. Rapport écrit à soumettre au bureau provincial de l'équipe.	N/A
Abus par un arbitre sur un joueur ou un entraîneur	Enquête par le bureau provincial où l'événement est joué.			
Article 2.2 Manuel du tournoi - Soumission tard de la liste des joueurs au comité hôte	Amende \$50/jour			



Non-participation à un match de baseball de Championnat Atlantique par un représentant provincial déterminé			Amende de \$500 et une année de suspension de L'association locale a tous les Championnat Atlantique	
---	--	--	--	--

## INTERPRÉTATION - NOUVELLES RÈGLES – COMPTE DES LANCERS - BASEBALL ATLANTIQUE

Ce qui suit est un outil pour aider à l'interprétation des nouvelles règles de lancer intelligent de Baseball Canada appliquées aux championnats de Baseball Atlantique uniquement. Ces nouveaux changements sont les suivants:

- Les lanceurs ne seront pas autorisés à dépasser le nombre maximal quotidien autorisé de lancer sur une période de deux jours.
- Le nombre combiné de lancers sur 3 jours\* d'un lanceur ne peut pas dépasser: 11U (105 lancers), 13U garçons / 14U filles (120 lancers), 15U (135 lancers), 18U (150 lancers) (\* Les championnats de Baseball Canada ont une durée de 4 jours)
- Lorsqu'un lanceur atteint le nombre maximum de lancers permis pour un seuil, il peut terminer le frappeur sans pénalité les jours de repos, tant qu'il ne lance pas à un autre frappeur.
- Lorsque le lanceur atteint le nombre maximum de lancers autorisés (75,85,95 et 105 lancers) au cours d'une journée au cours d'un frappeur au bâton, il est autorisé à terminer le frappeur et doit être remplacé à la suite de ce frappeur.

**« Un lanceur peut lancer à deux reprises au cours d'une même journée. Si un lanceur requiert un repos suite a sa 1<sup>re</sup> présence, il ne peut pas revenir comme lanceur lors de cette même journée. »**

### **Exemple: 1 - Lanceur lance sous le seuil dans le match #1 et lance à nouveau dans le match #2 le même jour**

Le lanceur 11U lance 23 lancers dans le match #1 et est autorisé de lancer le match #2 du même jour car les lancers dans le match #1 sont sous le seuil de repos quotidien (25 lancers). Le nombre de lancers dans le match #2 commence avec 23 lancers et le maximum que le lanceur est autorisé à lancer pour la journée est de 75 lancers. Dans le match #2, le lanceur lance 50 lancers, ce qui est inférieur au nombre de lancers maximum quotidien (75 lancers).



**Exemple: 2 - Le lanceur lance au-dessus du seuil pour terminer le frappeur dans le match #1 et lance dans le match #2 le même jour et lance au-dessus du seuil dans le match #2 pour terminer le frappeur**

Le lanceur 11U lance 28 lancers dans le match #1 et dépasse le seuil (25 lancers) pour terminer le frappeur. Le lanceur est retiré avant que le prochain frappeur se présente au marbre. Le nombre de lancers dans le match #2 commence à 25 lancers. Dans le match #2, le lanceur lance 54 lancers, ce qui est supérieur au nombre de lancers maximum quotidien (75 lancers) mais il est autorisé à terminer le frappeur.

**Exemple: 3 - Le lanceur lance à un nouveau frappeur après avoir dépassé le seuil de la période de repos du match #1 et ne peut pas lancer le match #2.**

Le lanceur 11U lance un total de 29 lancers dans le match #1 et dépasse le seuil (25 lancers) pour terminer le frappeur. Il commence un nouveau frappeur dès le 28<sup>ième</sup> lancer. Le lanceur n'est pas éligible de lancer dans le match #2 (même jour) et le lendemain, car le lanceur a commencé un nouveau frappeur une fois qu'il a dépassé le seuil de repos (25 lancers).

**« 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. Il ne sera pas permis aux lanceurs de dépasser le nombre maximum de lancers permis pour une journée pour chacune des périodes de deux journées. Un lanceur ne peut lancer à 3 reprises au cours d'une journée. »**

**Exemple 4 - Le lanceur lance sous le seuil jour #1, et lance de nouveau jour #2 et les lancers cumulatifs ne dépassent pas le maximum quotidien (75 lancers) sur une période de deux jours**

Un lanceur 11U lance 20 lancers jour #1 et est admissible à lancer jour #2 car le nombre total de lancers est inférieur au seuil de repos quotidien (25 lancers). Le jour #2, le lanceur lance 55 lancers car le nombre maximum de lancers journaliers autorisés est de 75 lancers sur une période de deux jours. {REMARQUE: Lorsqu'il atteint le nombre maximum de lancers (75 lancers), le lanceur est autorisé à terminer le frappeur avant d'être retiré en tant que lanceur.}

**Exemple 5 - Le lanceur dépasse le seuil pour terminer un frappeur dans le jour #1 et lance jour #2 et les lancers cumulatifs ne dépassent pas le maximum quotidien (75 lancers) sur une période de deux jours**

Un lanceur 11U lance 29 lancers jour #1 pour terminer un frappeur et est retiré avant de lancer à un nouveau frappeur. Le jour #2, le lanceur lance 55 lancers car le lanceur est autorisé à terminer le frappeur et est ensuite retiré car le nombre maximum de lancers quotidien autorisé est de 75 lancers au cours de toute période de deux jours. {REMARQUE: Lorsqu'il atteint le



nombre maximum de lancers (75 lancers), le lanceur est autorisé à terminer le frappeur avant d'être retiré en tant que lanceur.}

**Exemple 6 - Le lanceur lance un match jour #1 (sous le seuil quotidien), deux matchs jour #2 et ne dépasse pas le maximum quotidien (75 lancers) sur une période de deux jours**

Un lanceur 11U lance 20 lancers jour #1 et est admissible à lancer jour #2 car le nombre total de lancers est inférieur au seuil de repos quotidien (25 lancers). Le jour #2, le lanceur lance deux matchs. Dans le match #1, le lanceur lance 20 lancers et dans le match #2, le lanceur commence avec 20 lancers et lance 35 lancers car le nombre maximum autorisé de lancers est de 75 lancers sur une période de deux jours. {REMARQUE: Lorsqu'il atteint le nombre maximum de lancers (75 lancers), le lanceur est autorisé à terminer le frappeur avant d'être retiré en tant que lanceur.}

**Exemple 7 - Le lanceur lance dans le match #1 et le match #2 du jour #1 (tous deux sous le seuil quotidien) et le jour #2, le lanceur lance dans le match #1 (sous le seuil) et également le match #2. Les lancers cumulés ne dépassent pas le maximum journalier (75 emplacements) sur une période de deux jours.**

Le lanceur 11U lance 15 lancers dans le match #1 du jour #1 et lance 10 lancers dans le match #2 et est admissible à lancer le deuxième jour. Le jour #2, le lanceur lance 20 lancers dans le match #1 et dans le match #2, le lanceur commence avec 20 emplacements et ne lance que 30 lancers car le nombre maximum autorisé de lancer est de 75 lancers sur une période de deux jours. {REMARQUE: Lorsqu'il atteint le nombre maximum de lancers (75 lancers), le lanceur est autorisé à terminer le frappeur avant d'être retiré en tant que lanceur.}

**Exemple 8 - Au jour #1, le lanceur lance dans le match #1 (sous le seuil de repos quotidien) et dans le match #2, dépasse le seuil pour terminer le frappeur. Le jour #2, le lanceur lance dans le match #1 (au-dessus du seuil de repos quotidien pour terminer un frappeur) et dans le match #2 lances et ne dépasse pas les lancers cumulatifs autorisés (75 lancers maximum par jour) sur une période de deux jours.**

Le lanceur 11U lance 15 lancers dans le match #1 du jour #1 et lance 14 lancers dans le match #2 afin de terminer un frappeur et est admissible à lancer le jour #2 (les lancers sont inférieurs au seuil de repos quotidien de 25 lancers). Le jour #2, le lanceur lance 29 lancers dans le match #1 afin de terminer un frappeur et commence avec 25 lancers dans le match #2. Dans le match #2, le lanceur lance 25 lancers car le nombre maximum autorisé de lancers est de 75 lancers sur une période de deux jours. {REMARQUE: Lorsqu'il atteint le nombre maximum de lancers (75 lancers), le lanceur est autorisé à terminer le frappeur avant d'être retiré en tant que lanceur.}

**Exemple 9 - Au jour #1, le lanceur lance dans le match #1 (sous le seuil de repos quotidien) et dans le match #2 dépasse le seuil pour terminer un frappeur. Le jour #2, lance dans le match**



**#1 (au-dessus du seuil de repos quotidien pour terminer un batteur) et dans le match #2 dépasse les lancers cumulés autorisés (75 lancers maximum par jour sur une période de deux jours) afin de terminer le batteur.**

Le lanceur 11U lance 15 lancers dans le match #1 du jour #1 et lance 14 lancers dans le match #2 afin de terminer un frappeur et est éligible pour lancer le jour #2. Le jour #2, le lanceur lance 29 lancers dans le match #1 dans l'ordre pour finir un frappeur et est retiré. Dans le match #2, le lanceur commence avec 25 lancers et lance 29 lancers pour terminer le frappeur, puis est retiré, car le nombre maximum de lancers autorisé sur une période de deux jours est de 75 lancers.

**Le nombre maximum de lancers pouvant être effectué sur une période de 3 jours ne peut excéder:**

**11U = 105**

**13U/14U Filles = 120**

**15U/16U Filles = 135**

**18U = 150**

**Exemple 10 - Le lanceur lance sous le seuil le jour #1 et le jour #3 lance le nombre de lancers maximum journalier autorisé (75 emplacements) et respecte la limite maximale de comptage des lancers sur 3 jours (105 lancers)**

Le lanceur 11U lance un total de 25 lancers le jour #1. Le troisième jour, il lance 75 lancers. {REMARQUE: Lorsqu'il atteint le nombre maximum de lancers (75 lancers), le lanceur est autorisé à terminer le frappeur avant d'être retiré en tant que lanceur.}

**Exemple 11 - Le lanceur lance au-dessus du seuil jour #1 et n'est pas éligible pour lancer jour #2. Le jour #3, le lanceur lance et respecte la limite maximale de comptage de lancers sur 3 jours (105 lancers)**

Le lanceur 11U lance 40 lancers jour #1 et n'est pas éligible pour lancer le jour #2 car le nombre total de lancers dépasse le seuil (1 jour de repos requis). Le jour #3, le lanceur lance 65 lancers car le nombre de lancers combinés d'un lanceur sur trois jours ne peut pas dépasser 105 lancers. {REMARQUE: Une fois la limite de nombre de lancers maximale atteinte, le lanceur est autorisé à terminer le frappeur avant d'être retiré en tant que lanceur.}

**Exemple 12 - Le jour #1, le lanceur lance au-dessus du seuil de repos de 2 jours (40 lancers) afin de terminer un frappeur et est éligible pour lancer le jour #3. Le jour #3, le lanceur lance et respecte le lancer maximum de 3 jours compte (105 lancers)**

Le lanceur 11U lance un total de 44 lancers jour #1 et dépasse le seuil de repos de deux jours (40 lancers) afin de terminer le frappeur. Un jour de repos est servi jour #2. Le jour #3, le lanceur lance 65 lancers car le nombre de lancers combiné sur trois jours ne peut dépasser 105 lancers. {REMARQUE: Une fois la limite de nombre de lancers maximale atteinte, le lanceur est autorisé à terminer le frappeur avant d'être retiré en tant que lanceur.}



**Exemple 13 - Lanceur lance dans le match #1 (sous le seuil de repos quotidien) et dans le match #2 du même jour, lance au-dessus du seuil et un jour de repos est requis. Le jour #3, le lanceur lance et respecte le nombre maximum de lancers sur 3 jours (105 lancers)**

Le lanceur 11U lance 20 lancers dans le match #1 et 15 lancers dans le match #2 pour un total de 35 lancers le jour #1. Le lanceur ne lance pas le deuxième jour car 1 jour de repos est requis. Le jour #3, le lanceur lance 70 lancers car le nombre de lancers combiné sur trois jours ne peut dépasser 105 lancers. {REMARQUE: Une fois la limite de nombre de lancers maximale atteinte, le lanceur est autorisé à terminer le frappeur avant d'être retiré en tant que lanceur.}

**Exemple 14 - Lanceur lance dans le match #1 (sous le seuil de repos quotidien) et dans le match #2 du même jour, lance au-dessus du seuil quotidien et un jour de repos est requis. Le jour #3, le lanceur lance dans le match #1 (sous le seuil de repos quotidien) et dans le match #2, lance et respecte le nombre maximum de lancers sur 3 jours (105 lancers).**

Le jour #1, le lanceur 11U lance 20 lancers dans le match #1 et 20 lancers dans le match #2. Le lanceur ne lance pas jour #2 car 1 jour de repos est requis. Le jour #3, le lanceur lance 25 lancers dans le match #1 et 40 lancers dans le match #2, car le nombre combiné de lancers sur 3 jours ne peut dépasser 105 lancers. {REMARQUE: Une fois la limite de nombre de lancers maximale atteinte, le lanceur est autorisé à terminer le frappeur avant d'être retiré en tant que lanceur.}

**Exemple 15 - Le lanceur lance deux matchs jour #1 et dépasse le seuil pour terminer le frappeur dans le match #1 et dans le match #2, le lanceur lance au-dessus du seuil de repos de 2 jours pour terminer le frappeur. Un seul jour de repos est requis (jour 2). Le lanceur lance le jour #3 et respecte le nombre maximum de lancers sur 3 jours (105 lancers).**

Le lanceur 11U lance 29 lancers dans le match #1 afin de terminer le frappeur et a lancé sous le seuil (25 lancers). Le lanceur lance dans le match #2 et commence avec 25 lancers et termine avec 44 lancers afin de terminer le frappeur. Le lanceur ne lance pas jour #2 car 1 jour de repos est requis. Le jour #3, le lanceur ne lance que 65 lancers car le nombre de lancers combiné sur trois jours ne peut dépasser 105 lancers. {REMARQUE: Une fois la limite de nombre de lancers maximale atteinte, le lanceur est autorisé à terminer le frappeur avant d'être retiré en tant que lanceur.}

**Exemple 16 - Le lanceur lance deux matchs jour #1 et dépasse le seuil pour terminer le frappeur dans le match #1 et dans le match #2, le lanceur lance au-dessus du seuil de repos de 2 jours pour terminer le frappeur. Un seul jour de repos est requis (jour #2). Le jour #3, le lanceur lance dans le match #1 et lance au-dessus du seuil pour terminer le frappeur et lance également dans le match #2 et dépasse le seuil pour terminer le dernier frappeur et respecte le maximum de lancer sur 3 jours.**





Le jour #1, un lanceur 11U lance 29 lancers dans le match #1 afin de terminer le frappeur et commence le match #2 et commence avec 25 lancers et est retiré avec 44 lancers alors qu'il est autorisé à terminer le frappeur. Le lanceur ne lance pas jour #2 car un jour de repos est nécessaire. Le jour #3, le lanceur lance 29 lancers dans le match #1 pour terminer le frappeur et dans le match #2, le lanceur commence avec 25 lancers et lance encore 44 lancers afin de terminer le frappeur. Le lanceur est ensuite retiré car le nombre maximum de lancers sur 3 jours est de 105 lancers. {REMARQUE: Une fois la limite de nombre de lancers maximale atteinte, le lanceur est autorisé à terminer le frappeur avant d'être retiré en tant que lanceur.}