



# Réglementation 2016 - Particularités régionales

## Atome à Midget

### Classe A et B

#### 1. Nombre minimum de joueurs pour débiter une partie

**Pour les catégories Moustique à Midget**, il est permis à une équipe d'aligner un minimum de huit (8) joueurs. Un retrait automatique est inscrit à la fiche de l'équipe, et ce, pour chaque apparition au bâton du joueur « fantôme » (9e frappeur). Le rôle du joueur « fantôme » prend fin lors de l'arrivée d'un joueur éligible.

Si une équipe à moins de huit (8) joueurs à l'heure prévue de la partie, l'équipe perd la partie par défaut. Toutefois, l'équipe adverse doit prêter le nombre de joueurs suffisants pour jouer la partie. La partie a lieu comme prévu mais sera considérée comme une partie hors-concours. Le but de cette règle est de permettre la participation aux membres qui se sont déplacés. Tout entraîneur, joueur, arbitre ou marqueur qui refuse de participer à cette partie hors-concours est passible d'une suspension automatique d'une partie et son cas sera référé à l'instance appropriée.

**Dans la catégorie Atome A**, il est permis à une équipe d'aligner un minimum de sept (7) joueurs. Un seul retrait automatique est inscrit à la fiche de l'équipe, et ce, pour chaque apparition combinée au bâton du 8e et 9e joueur « fantôme ». Il n'y a donc qu'un seul retrait automatique par tour d'alignement. Le rôle du joueur « fantôme » prend fin lors de l'arrivée des joueurs éligibles.

Si une équipe a moins de sept (7) joueurs à l'heure prévue de la partie, l'équipe perd la partie par défaut. Une partie doit quand même être jouée. La même procédure qu'énoncée pour les autres catégories s'applique.

**Note : Si une équipe débute la partie avec 9 joueurs et plus et qu'un joueur ou des joueurs se font expulser, la partie demeure légale, et ce, tant et aussi longtemps que l'équipe aligne le nombre minimum de joueur autorisé de sa catégorie.**

#### 2. Utilisation des réservistes

Lorsque les équipes jouent avec des réservistes, **elles ne peuvent aligner plus de 10 joueurs**. Un joueur remplaçant ne pourra agir comme lanceur, par exemple, un joueur provenant de la classe A est inéligible à évoluer à titre de lanceur alors qu'il est réserviste dans la classe B. Tous les joueurs remplaçants doivent frapper à la fin de l'alignement.

#### 3. Lanceur et joueur de calibre supérieur

Si un lanceur est dominant (trop fort pour la classe A), la ligue se réserve le droit de baisser le pourcentage permis de manches lancées par ce joueur, et ce, jusqu'à zéro pour cent (0 %), ou de l'obliger à être surclassé.

Si tout autre joueur est dominant (trop fort pour la classe A), quelle que soit sa position, la ligue se réserve le droit de l'obliger à être surclassé.

#### 4. Surclassement d'équipe lors des régionaux (séries)

Une équipe qui sera trop forte dans sa catégorie, suite à une demande de dérogation, devra jouer les séries dans la classe supérieure : équipe B vers A et équipe A vers AA.

#### 5. Durée des parties

En supplément des articles spécifiques des règlements de régie de Baseball Québec, aucune manche ne peut débiter après :

**Atome** 1h30 du début de la partie (play ball)

**Moustique** 1h40 du début de la partie (play ball)

**Bantam** 2h00 du début de la partie (play ball)

**Midget AA** 7 manches jouées (possibilité de partie nulle)

**Pee-Wee** 1h50 du début de la partie (play ball)

**Midget A et B** 2h00 du début de la partie (play ball)