

Ligue de baseball sénior majeur de Québec (LBSMQ)
SAISON 2019 - RÈGLEMENTS

CHAPITRE I – OFFICIELS

ARTICLE COMITÉ

Pour toutes les équipes affiliées à la Ligue. Tout ce qui relève de l'arbitrage (assignation, rendement, plaintes, etc.) est sous la responsabilité du Comité Régional des Arbitres de Baseball de Québec (CRABQ). L'équipe locale est responsable de la sécurité des officiels.

Pour les équipes de l'extérieur (Victoriaville, Drummondville), seulement si les gouverneurs jugent que l'arbitrage n'est pas adéquat, le CRABQ sera mandaté pour assigner des arbitres pour ces parties et cela aux frais de l'équipe qui reçoit. Si tel était le cas, une rencontre avec les présidents des comités régionaux et la ligue serait nécessaire pour confirmer la décision avant la mise en place de celle-ci.

ARTICLE NOMBRE D'ARBITRES AUX MATCHS

Toutes les parties doivent compter sur deux arbitres accrédités. Cependant, un minimum d'un arbitre accrédité devra officier pour que la partie soit règlementaire. L'arbitre en poste peut, à son choix, utiliser une autre personne pour l'aider ou officier seul.

ARTICLE OFFICIELS EN SÉRIES

La série finale de chaque ligue sera officiée à trois arbitres, ainsi que les matchs ultimes de chaque série.

ARTICLE HONORAIRES DES OFFICIELS (Arbitres & marqueur)

Voir protocoles d'entente.

CHAPITRE 2 – PROCÉDURES

ARTICLE MAUVAIS TEMPS

REMISES (Les entraîneurs ou les gouverneurs)

- 1) Aviser l'équipe adverse
- 2) Avisez le responsable des arbitres. En cas de force majeure, premier contact : Jean-François Fleurant (pour annulation) 418-998-1416, en 2^e contact, Michel Proulx 418-802-6656. Pour tout autre communications, utilisez le courriel : AppRegionQuebec@outlook.com
- 3) Appeler le responsable des marqueurs : François Deguire 418-261-9158
- 4) Appeler le statisticien : Jonathan Camiré 418-332-9653 (laisser le message sur la boîte vocale) ou envoyer un courriel joe.camire@hotmail.com

***** IMPORTANT *****

Lorsque la date de reprise de la partie est décidée entre les deux équipes, vous devez faire parvenir la nouvelle date au statisticien par courriel. Ce dernier est en charge de contacter le responsable des arbitres et des marqueurs. Il en est de même pour les changements de dates (ex : tournoi, conflits d'horaires) ainsi que les changements d'heures.

DÉLAI DE PLUIE

	QC	BSL	3-R	VIC	BEAUCE	DRU
Québec	2h	4h	3h	3h	3h	3h
Bas-Saint-Laurent	4h	2h	NA	NA	4h30	NA
Trois-Rivières	3h	NA	NA	2h	4h30	2h
Victoriaville	3h	NA	2h	NA	3h	2h
Beauce	3h	4h30	4h30	3h	NA	4h30
Drummondville	3h	NA	2h	2h	4h30	NA

***** IMPORTANT *****

Une nouvelle date de reprise doit être conclut entre les équipes à l'intérieur des 72 heures suivant la remise de la partie. Cette partie doit être reprise dans les deux premières semaines du mois suivant la remise de la partie.

ARTICLE TRANSMISSION DES RÉSULTATS

Aussitôt la fin de la partie, le marqueur ou la marqueuse doit communiquer avec M. Jonathan Camiré (avant 22h30 si possible) pour donner les résultats de la ou des parties au numéro 418-332-9653 et laisser le message sur la boîte vocale. Ou vous pouvez également envoyer les résultats par courriel au joe.camire@hotmail.com.

Les résultats seront entrés, au plus tard, à 8h30 le lendemain matin.

Le marqueur ou la marqueuse doit donner les informations complémentaires suivantes : nombre de manches (advenant une fin de partie en 5 manches) et les expulsions. Pour les expulsions, seulement me donner le nom du joueur, son numéro de chandail et son équipe.

Le marqueur doit transmettre électroniquement les feuilles de match à Jonathan Camiré dans les heures suivant la fin de la partie.

CHAPITRE 3 – DÉROULEMENT DES MATCHS

ARTICLE ARRIVÉE AU TERRAIN

Au cours des pratiques d'avant-match, tous les joueurs devront revêtir une tenue décente, propre et non provocatrice. Les joueurs devront revêtir leur uniforme complet au moins trente (30) minutes avant le début du match.

ARTICLE FEUILLES D'ALIGNEMENT

Quinze (15) minutes avant le début du match, le gérant doit présenter au marqueur officiel une **COPIE** de la feuille d'alignement de son équipe.

Cinq (5) minutes avant l'heure prévue de la partie, le gérant de chaque équipe doit présenter à l'arbitre du marbre la feuille d'alignement **OFFICIELLE (blanche)** de son équipe en plus d'une copie pour l'équipe adverse.

ARTICLE FIN DE LA PRATIQUE D'AVANT-MATCH

L'équipe qui reçoit doit avoir terminé sa pratique d'avant-match quinze (15) minutes avant l'heure cédulée pour le match ou selon les disponibilités de terrain. L'équipe visiteuse peut ensuite prendre le terrain pour une période de dix (10) minutes. L'équipe en attente doit pouvoir conserver une partie du champ extérieur même si l'autre équipe fait un «in and out».

Voir protocole d'utilisation au stade de Victoriaville pour précisions sur ce terrain.

ARTICLE HEURE DE LA PARTIE

Sauf si le terrain n'est pas disponible à l'heure indiquée sur l'horaire (autre partie en cours), le terrain doit être libre 5min avant l'heure prévue pour la rencontre au marbre avec les arbitres.

Les entraîneurs et les officiels décideront ensemble si le réchauffement à l'avant-champ peut avoir lieu.

Aucun délai n'est accordé pour débiter une partie par manque de joueur.

ARTICLE DURÉE DES MATCHS

Tous les matchs de la saison sont de sept (7) manches à finir si la température ou le couvre-feu le permet.

Au cours des séries éliminatoires, un match suspendu doit être complété avant le match suivant. Lorsque la série se joue en alternance de terrain, la poursuite du match se fait sur le terrain où le match prévu cette journée-là doit se jouer. Les matchs sont suspendus et non repris intégralement si la pluie (ou toute autre cause) force l'arrêt d'une partie.

ARTICLE ACCÈS AU BANC DES JOUEURS OU À L'ABRI

Seuls les joueurs en uniforme, les gérants et les entraîneurs costumés de façon uniforme de même que les préposés au bâton et aux balles et les soigneurs identifiés à l'équipe ont accès au banc des joueurs.

ARTICLE ABSENCE À UN MATCH

Toute équipe qui se présente avec 8 joueurs en uniforme ou moins à un match prévu au calendrier est fautive. Chaque équipe a le droit de remettre un match par saison (en saison régulière seulement) en raison d'un manque de joueur. La ligue, les arbitres, les marqueurs et l'équipe adverse doivent être avertis **au moins 72h à l'avance**.

SANCTION : voir tableau des sanctions.

ARTICLE NE PAS JOUER UN MATCH

Chaque équipe doit jouer toutes les parties prévues au calendrier régulier.

SANCTION : voir tableau des sanctions.

ARTICLE RETRAIT DE L'ÉQUIPE

Aucun gérant ne peut retirer son équipe ou refuser de continuer un match, quelle qu'en soit la raison.

SANCTION : voir tableau des sanctions.

ARTICLE JOUEUR(S) INADMISSIBLE(S)

Toute équipe qui se présente sur le terrain et joue un match avec un ou des joueurs inadmissibles est fautive.

SANCTION : voir tableaux des sanctions et d'éligibilité des joueurs.

ARTICLE ÉQUIPE QUI NE PEUT TERMINER UN MATCH

Toute équipe prenant part à un match prévu au calendrier et qui ne peut terminer ce match faute de joueurs (9 minimum) est fautive.

SANCTION : voir tableau des sanctions.

ARTICLE JOUEUR NON INSCRIT

Un joueur pourra participer à un match si son nom n'est pas inscrit sur la feuille d'alignement qui est remise à l'arbitre avant le début du match. Il doit cependant figurer sur le cahier officiel de son équipe.

ARTICLE LISTE DE RÉSERVE

Toute équipe qui rappelle un joueur de sa liste de réserve doit en faire mention sur la feuille d'alignement par l'utilisation du sigle LR et ce, pour tous les matchs joués.

ARTICLE PORTE VOIX, ANNONCEUR

Les porte-voix sont interdits dans les estrades de la ligue. Les officiels peuvent interrompre un match pour ce motif et demander à l'individu fautif de quitter le terrain.

Les annonceurs ont la responsabilité d'être neutres et de ne pas encourager quelque comportement répréhensible que ce soit. Ils doivent demeurer polis envers tous, y compris les officiels.

ARTICLE TEMPS ENTRE LES MANCHES

Une période de temps de 90 secondes sera permise pour reprendre la partie entre les manches. Cette période sera calculée dès que le dernier joueur d'avant-champ quitte le losange. L'arbitre des buts sera responsable de chronométrer le 90 secondes. Alors qu'il restera 10 secondes à faire, l'arbitre du marbre indiquera au receveur que c'est le dernier lancer d'échauffement et cela peu importe le nombre de lancers que le lanceur aura effectué. Si l'équipe en défensive est en infraction, une balle sera appelée au frappeur, si l'équipe en offensive n'est pas prête dans le temps prévu, une prise sera appelée contre le frappeur.

Prendre note que le nombre maximal de lancers entre les manches est 8 lancers pour les lanceurs déjà dans la rencontre. Pour ce qui est du lanceur partant, 8 lancers d'échauffement seront permis.

Si le lanceur ou le receveur est sur les buts lorsque la manche prend fin, cent vingt (120) secondes seront accordées pour reprendre la partie.

Lorsqu'un nouveau lanceur entre dans la partie en début de manche, cent vingt (120) secondes seront accordées pour prendre un maximum de 8 lancers d'échauffement.

ARTICLE JEU ENTRE LES MANCHES

Un jeu pour spectateur qui retarde une manche peut être repoussé à la manche suivante, à la discrétion de l'arbitre.

Un jeu doit être tenu lorsque l'équipe locale est en défensive.

ARTICLE CASQUE PROTECTEUR ET MASQUE POUR LES RECEVEURS

Tout joueur, instructeur ou gérant occupant le poste de receveur (qui se lance avec un joueur qui effectue une motion de lanceur), tant sur le terrain que dans l'enclos de pratique, doit porter un casque protecteur et un masque tels que définis dans le Règlement de sécurité et de Régie de Baseball Québec.

SANCTION : 1 avertissement (pas un par équipe, un au total), puis exclusion du fautif

ARTICLE ALCOOL ET DROGUES

L'alcool et les drogues sont interdits avant et pendant les matchs.
Le tabac à chiquer est interdit dans le junior (joueurs et entraîneurs), toléré dans le senior.

ARTICLE EXPULSION D'UN MATCH

Tout gérant, entraîneur ou soigneur expulsé du match par un arbitre est automatiquement suspendu selon les modalités du tableau des sanctions.

ARTICLE OBLIGATIONS À LA SUITE D'UNE EXPULSION

Lorsqu'un joueur, gérant, entraîneur, soigneur ou préposé est expulsé d'un match, il doit immédiatement quitter le terrain et le parc. Il ne doit pas s'asseoir dans les gradins, près de l'abri des joueurs ni près de l'enclos de pratique de ses lanceurs. Il doit demeurer à l'intérieur du vestiaire de son équipe ou, si son équipe visite, il doit s'asseoir dans une automobile ou dans l'autobus de son équipe. Il doit demeurer calme, s'il y a rapport de l'un des arbitres sur les exigences pour une personne expulsée, cette dernière aura un match additionnel à sa suspension automatique.

L'arbitre donnera les détails complets de la situation dans son rapport.

ARTICLE COMITÉ D'EXPULSION

Une procédure d'appel existe lorsque des suspensions sont imposées. Un comité de trois personnes doit être formé et doit entendre les arguments de la partie défenderesse et rendre une décision dans les 48h suivant l'audition. L'audition du joueur se déroulera par courriel (par la voie du gouverneur de l'équipe, qui expliquera les motifs de l'appel). Le président peut demander à parler au joueur ou à l'entraîneur visé par la sanction.

CHAPITRE 4 - RÈGLES DE JEU

ARTICLE ENSEMBLE DES RÈGLES DE JEU

Les règles de jeu régissant le sport du Baseball telles que publiées par Baseball Québec et Baseball Canada sont les seules acceptées par la Ligue à moins d'avoir été spécifiquement modifiées dans le présent document.

ARTICLE RÉGLEMENTS DE TERRAIN

Les règles de chacun des terrains doivent être claires en début de saison, et ne pourront changer plus tard au cours de celle-ci. Elles devront être affichées sur le site web de la ligue.

ARTICLE LE LANCEUR

Un lanceur retiré de sa position à la suite d'une DEUXIÈME visite au monticule dans la même manche peut évoluer à une autre position mais ne pourra revenir à la position de lanceur.

ARTICLE COUREUR DE COURTOISIE

Une équipe ne peut utiliser son deuxième retrait pour son receveur lorsque se dernier se trouve sur les buts avec deux retraits.

ARTICLE LE FRAPPEUR DÉSIGNÉ

Les équipes ont droit d'utiliser la règle du frappeur désigné de Baseball Québec.

ARTICLE LE BUT SUR BALLE INTENTIONNEL

Le lanceur n'a pas à lancer quatre balles pour donner une passe gratuite. Il n'a qu'à l'indiquer clairement à l'arbitre.

ARTICLE PROGRAMME DOUBLE

Lorsque deux (2) matchs sont cédulés et joués consécutivement dans le cadre d'un programme double, un délai de trente (30) minutes est prévu entre les deux (2) matchs.

ARTICLE JOUEUR EN ATTENTE/FAUSSE BALLE

Un frappeur en attente doit aller chercher les fausses balles du frappeur qui le précède.

CHAPITRE 5 - RÈGLES ADMINISTRATIVES

ARTICLE DEMANDE DE FRANCHISE SENIOR BB

Toute association ou personne morale qui fait une demande de franchise dans la LBSMQ (Senior BB) doit aviser par courriel le président de la ligue. Celui-ci convoquera les demandeurs à la première réunion de la ligue de la saison pour leur permettre de faire officiellement leur demande. Elles devront produire une lettre demandant la franchise qui devra être accompagnée d'un chèque de 1000\$ (incluant un droit d'entrée de 200\$) non remboursable au nom de la LBSMQ, fournir une liste le nom des joueurs qui feront partie de cette équipe (sont exclus les joueurs apparaissant déjà sur des cahiers d'équipe de l'année précédente).

Elle devra aussi fournir une mise de fonds de \$300.00 remboursable lors que l'équipe quitte la ligue et de s'engager pour un minimum de trois ans envers la ligue. Si le club quitte avant trois ans, il perd son \$300.00 de mise de fond.

Après discussion et argumentaires avec les gouverneurs, une proposition sera déposée pour accepter ou refuser cette équipe.

Nota bene : tout joueur qui voudra faire partie de cette équipe et qui est inscrit l'année précédente sur le cahier d'une équipe de la ligue devra effectuer lui-même les démarches auprès du gouverneur de son équipe pour obtenir sa libération.

ARTICLE VOTATION

Lorsque les gouverneurs doivent voter sur un sujet en particulier, le principe d'un vote par franchise est utilisé. Seul le président peut demander le vote sur un sujet donné. Il lui revient de déterminer le sujet précis d'un vote.

ARTICLE JOUEUR(S) PAYÉ(S)

Aucun joueur ne peut être payé.

ARTICLE PAIEMENT À LA LIGUE

Les équipes doivent verser une première moitié de la somme due à la ligue le 15 mai, et la seconde le 1^{er} juillet. Un courriel de rappel sera envoyé le 20 juin et un courriel rapportant les équipes fautives sera envoyé le 2 juillet. Une équipe fautive se verra retirer le droit de jouer les séries éliminatoires.

ARTICLE ÉQUIPE DISSOUTE

Senior : les joueurs appartenant à une équipe dissoute deviennent agents libres.

ARTICLE JOURS FIXES

Les parties Senior BB se joueront les mercredis, vendredis (longues distances privilégiées) et les dimanches. Possibilité du lundi si les deux équipes sont disponibles.

ARTICLE CALENDRIER SENIOR 2019

Les équipes de division 1 affronteront les équipes de leur division quatre fois. Elles affronteront de plus chacune des équipes de l'autre division une fois. Total de 24 matchs.

Les équipes de division 2 affronteront les équipes de leur division cinq fois. Elles affronteront également chacune des équipes de la division 1 une fois. Total de 21 matchs.

Tous les matchs comptent au classement. Il y aura deux classements distincts toutefois, ce qui permettra aux équipes de disputer les séries éliminatoires au sein de leur division uniquement.

ARTICLE FORMAT DES SÉRIES 2019

Le format des séries sera établi au début de chaque saison, une fois le nombre d'équipes confirmé. Le CRABQ prendra la décision finale lors d'un bris d'égalité au classement, selon les règles de Baseball Canada.

Les séries de la première division se dérouleront ainsi :

Ronde 1 : 3 de 5 (3 vs 6 et 4 vs 5)

Ronde 2 : 3 de 5 (1 vs moins bien classé et 2 vs deuxième moins bien classé)

Ronde 3 : 4 de 7

Les séries de la deuxième division se dérouleront ainsi :

Ronde 1 : 3 de 5 (1 vs 4 et 2 vs 3)

Ronde 2 : 4 de 7

Chaque ronde sera délimitée par un calendrier décidé par la ligue et rendu public. Les séries 2 de 3 se jouent sur 5 jours, les 3de5 sur 10 jours et les 4de7 sur 15 jours. Les équipes peuvent jouer des doubles les weekends sur entente des deux équipes participant à une série.

ARTICLE CAHIER D'ÉQUIPE

Les équipes doivent avoir soumis leur liste de joueurs pour le premier match de la saison régulière. Des modifications finales (2) pourront avoir lieu entre le 1^{er} et le 8 juillet à midi. Les cahiers d'équipe seront publiés sur le site de la ligue, dans la section de chacune des équipes. La notion de «liste de protection» a été abolie. Seul le cahier d'équipe est pris en considération.

ARTICLE SITE DE LA LIGUE

Les cahiers d'équipe et les règlements de terrain doivent se trouver sur le site de la ligue en début de saison.

ARTICLE MÉRITAS

La LBJMQ procède à la remise de prix de fin de saison. Pour chaque catégorie, chaque équipe devra soumettre un candidat. Les équipes voteront ensuite pour chaque catégorie. Il est permis de voter pour un joueur de notre propre équipe. Les catégories sont le lanceur de l'année, le joueur défensif de l'année, le frappeur de l'année et la recrue de l'année.

CHAPITRE 6 - RÈGLES D'ÉLIGIBILITÉ

SENIOR BB

ARTICLE ÉLIGIBILITÉ : ANCIENS JOUEURS PROFESSIONNELS DANS LA LIGUE DE BASEBALL SENIOR MAJEUR DE QUÉBEC (LBSMQ)

Définition, au sens de la LBSMQ : Un joueur ayant participé à au moins un match avec une équipe du baseball majeur, dans le baseball affilié (ligues mineures), dans des ligues indépendantes/semi-professionnelles (ex : Capitales, Intercounty Baseball League).

Règlement : les équipes peuvent aligner un (1) seul joueur de statut de pro. Si ce joueur a évolué chez les pros en tant que lanceur, il ne pourra pas lancer en saison dans la LBSMQ avant l'âge de 40 ans. À 40 ans, il pourra lancer en saison et son cas sera réévalué pour officier en séries, ou non, après sa première saison. Si ce joueur était un joueur de position lors de son séjour chez les pros, il pourra être utilisé comme lanceur.

Après deux saisons consécutives où il n'a pas joué professionnel et où il fut éligible pour participer aux séries de la LBSMQ selon les critères en vigueur, le joueur perdra son statut de joueur professionnel. Les règles d'âge pour les lanceurs s'appliquent tout de même.

ARTICLE ÉLIGIBILITÉ : JOUEURS ÉVOLUANT AUSSI DANS LA LIGUE DE BASEBALL MAJEUR DU QUÉBEC (LBMQ)

Règlement : Afin d'être éligible à évoluer dans la Ligue de baseball senior majeur de Québec (LBSMQ), un joueur qui désire être réserviste dans la Ligue de baseball majeur du Québec (LBMQ) doit se restreindre à deux critères, pendant la saison régulière :

- * Participer à un maximum de 10 parties ;
- * Lancer un maximum de 14 manches

Dès qu'un joueur joue dans une 11ème partie et/ou dès qu'un lanceur lance 14 manches et un tiers, en saison régulière, ce joueur perd son admissibilité à évoluer dans la LBSMQ pour la saison en cours (incluant les séries).

Toutefois, un joueur régulier senior BB peut évoluer dans la Ligue de baseball senior élite du Québec, lors des séries éliminatoires seulement, sans restriction.

- * À l'exception des joueurs ayant perdu leur admissibilité au cours de la saison régulière.

Sanction : Il est interdit par la réglementation de prendre comme réserviste des joueurs qui font partie du Senior Élite (LBMQ). Toute équipe qui sera en infraction avec ce règlement perdra la partie et se verra débité d'une amende de \$175.00.

Pour qu'un joueur soit éligible à jouer dans notre ligue, il doit figurer soit sur le cahier de son équipe. Pour les réservistes, ils doivent

obligatoirement faire partie d'une équipe Junior AA ou Junior BB.

Le nombre de matchs joués au cours d'une saison est cumulatif dans toute ligue de calibre supérieur (ex. 5 matchs avec les Capitales et 8 matchs dans la LBMQ – 13 matchs)

Annexe 1

Tableau d'éligibilité

	Âge	Liste de réserve	Joueur pro	Nombre minimal de matchs en saison pour être éligible en séries	Joueur élite/pro
Senior BB	23 ans +	Junior AA Junior BB	Un par équipe	Div 1 : 6 Div 2 : 5	Maximum de 10 matchs ou 14 manches lancées dans un calibre supérieur. Une fois 14 manches lancées, le joueur ne peut plus lancer Sr BB, mais peut jouer en défensive. Un lanceur pro ne pourra jamais lancer dans la LBSMQ. Il pourra toutefois jouer ailleurs sur le terrain.

Annexe 2

Tableau des sanctions

	1 ^{ère} offense	2 ^e offense	3 ^e offense	4 ^e offense	5 ^e offense
Expulsion simple - joueur	1 match	3 matchs	5 matchs	Comité	Comité
Expulsion simple – entraîneur	1 match	1 match	1 match	3 matchs	5 matchs
Expulsion grave	Comité	Comité	Comité	Comité	Comité

Simple : antisportif (55.1)

Grave : tout autre code

Raison	Sanction
Manque de joueurs à un match	Amende 300\$ (dont 100\$ à l'équipe lésée) et perte de la partie
Faire jouer un joueur inéligible	Amende 250\$ et perte de la partie
Refus de jouer un match	Amende 300\$ (dont 100\$ à l'équipe lésée) et perte de la partie
Retrait d'une équipe pendant un match	Amende 250\$ et perte de la partie
Manque de joueurs au cours d'un match (ex. expulsion)	Perte de la partie
Absence à une réunion de ligue	50\$ (sauf si absence causée par le mauvais temps)
Toute autre infraction dont la sanction n'est pas prévue	Comité de la ligue (président, arbitres)