

Ligue de Baseball de la Région de Québec (LBRQ) et Ligue Féminine de Baseball du Québec (LFBQ)

1. Limites à respecter

- Afin de débiter le match, une équipe doit aligner un minimum de 5 joueurs. 15 minutes peuvent être allouées à une équipe qui ne respecte pas cette limite pour attendre un joueur. Si une équipe n'a pas le nombre minimal de joueur, elle perd par défaut (séries seulement). On jouera une partie hors concours entre les joueurs présents.
- Une équipe qui aligne des réservistes ne peut aligner plus de 7 joueurs.
- 6 manches maximum, aucune manche ne peut débiter après 1h30.

2. Règles générales et utilisation de la catapulte

- La catapulte est placée à quarante-quatre (44) pieds du marbre. Elle sera ajustée et opérée par un entraîneur de l'équipe en offensive. La vitesse de celle-ci doit être fixée entre 37 et 39 mph. Voici les réglages proposés :

<ul style="list-style-type: none"> ○ LS Blue/Bleu Flame Sling Shot <ul style="list-style-type: none"> ▪ Part A - 3 (Microadjustment - Throwing Arm) ▪ Part B - 4 (Release Arm Block - Pull Lever) ▪ Part C - 5 (Per Pedal - Foot Pedal) 	<ul style="list-style-type: none"> ○ LS Black/Noir Flame Sling Shot <ul style="list-style-type: none"> ▪ Part A - 4 (Microadjustment - Throwing Arm) ▪ Part B - 3 (Release Lever) ▪ Part C - 6 (Per Pedal - Foot Pedal)
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**L'état de la catapulte peut altérer le résultat de ces réglages. Les entraîneurs doivent s'entendre en début de partie pour s'assurer que ce soit une expérience agréable pour tout le monde.

3. Défensive

- Seulement 6 joueurs sont déployés en défensive. On permet également aux équipes de placer 7 joueurs en défensive strictement lorsque les 2 équipes sont en mesure d'aligner ce nombre de joueurs. Si une équipe n'est plus en mesure d'aligner 7 joueurs en défensive dans le cours d'une partie, alors les 2 équipes doivent poursuivre à 6 joueurs en défensive. On ne peut en aucun cas aligner 8 joueurs en défensive. Voici les options d'alignement défensif :
 - À 6 joueurs :
 - Option A : 2 lanceurs, 4 joueurs d'avant-champ
 - Option B : 1 lanceur, 4 joueurs d'avant-champ et 1 voltigeur
 - Option C : 4 joueurs d'avant-champ et 2 voltigeurs
 - À 7 joueurs :
 - Option D : 2 lanceurs, 4 joueurs d'avant-champ et 1 voltigeur
 - Option E : 1 lanceur, 4 joueurs d'avant-champ et 2 voltigeurs
- L'alignement choisi doit rester inchangé pendant toute la manche défensive. Sauf en cas de blessure ou départ d'un joueur.
- L'alignement défensif doit changer chaque manche. Un joueur ne peut jouer à la même position 2 manches de suite.
- Un cercle d'environ 12 pieds (3.6 m) de diamètre sera tracé à la chaux autour du lance-balle.
- Les joueurs jouant à la position de lanceur doivent obligatoirement porter le casque protecteur et doivent être positionnés derrière le prolongement imaginaire de la plaque du lanceur vers les 1^{er} et 3^e buts à environ 2 m (6.5 pieds) de la catapulte au moment où la balle est lancée. Ils doivent également avoir un pied dans le cercle autour du lance-balle.
- En tout temps, les joueurs peuvent entrer à l'intérieur du cercle pour se rendre à la balle ou pour la capter (pas de balle morte appelée si le joueur entre dans le cercle). Cependant, dans une optique de sécurité, l'entraîneur qui opère la catapulte a la responsabilité de s'assurer que les joueurs en défensive n'entrent pas en collision avec la catapulte soit par un appel vocal (cri) ou physiquement (barrière avec les bras). La balle demeure en jeu même s'il y a intervention de l'opérateur pour protéger les jeunes et aucune interférence ne pourra être appelée contre celui-ci dans de telles circonstances.
- On permet la présence de 2 entraîneurs sur le terrain et ils doivent se trouver derrière les joueurs en défensive et ne peuvent toucher la balle d'aucune façon.
- Un joueur qui joue sur le banc doit prendre place sur le terrain la manche suivante et rester sur le jeu tant que tous les joueurs ont fait leur tour sur le banc.
- Il est maintenant interdit sur une balle frappée à l'avant champ de tenter de faire un retrait au marbre vu l'absence de receveur. On ne peut donc pas courir pour toucher le marbre ou un coureur qui se dirige vers le marbre. On pourra cependant toucher un coureur rebrousse chemin et se diriger vers le 3^e but.

4. Offensive

- 6 frappeurs à chaque tour au bâton; la demi-manche ne prend pas fin après 3 retraits
- Lorsqu'il s'agit du 6^e frappeur de la manche, le jeu se joue comme s'il y avait 2 retraits dans une partie standard. Si un retrait est fait sur un jeu forcé, les points ne seront pas comptabilisés même s'ils sont marqués avant que le retrait soit fait. Si le retrait est effectué sur un jeu non forcé, les points marqués avant ce retrait seront comptabilisés.
- Le frappeur reçoit un maximum de 3 lancers du lance-balle. À partir du 3^{ième} lancer, toute fausse balle entraînera un autre lancer. Si le frappeur n'a pas mis la balle en jeu à la suite des lancers du lance-balle, il a droit à 2 élan sur le T-Ball.
- Si un lancer touche le sol ou est par-dessus les épaules du frappeur, on peut appeler un lancer erratique et le lancer ne comptera pas. On peut appeler un lancer erratique que le frappeur s'élanche ou pas. Il est préférable de faire l'appel du lancer erratique après que le lancer a été effectué et non avant qu'on connaisse le résultat final. S'il s'avérait qu'un lancer soit déclaré erratique et que le frappeur frappe la balle, la frappe ne comptera pas et le lancer sera repris.
- Le frappeur est retiré s'il n'a pu mettre la balle en jeu ou s'il frappe une fausse-balle à son 2^{ième} élan sur le T-Ball.
- Il y a un demi-cercle de 10 pieds devant le marbre (imaginaire ou réel) une balle qui s'immobilise dans cet espace est considérée comme fausse. Si cela se produit sur une 2^{ième} balle frappée du T-Ball, il s'agira alors d'un retrait.
- Si la balle frappée touche directement (pas déviée par un joueur en défensive) la catapulte ou l'entraîneur qui opère la catapulte, la balle sera considérée morte. Le frappeur aura alors droit au premier but et les coureurs avanceront d'un but que le but soit forcé ou non.
- Suite à une balle frappée à partir du T-Ball, le frappeur ne peut se rendre au-delà du 1^{er} but et les coureurs sur les buts sont limités à une avance d'un seul but. Que le but soit forcé ou non.

5. Alignement des frappeurs

- Tous les frappeurs prendront leur tour au bâton, mais avec une limite de 6 frappeurs par manche;
 - Si un joueur arrive en cours de partie, il est inscrit au dernier rang du rôle offensif;
 - Si un joueur quitte en cours de partie, il est retiré du rang du rôle offensif. Aucun retrait « automatique » n'est comptabilisé. L'équipe doit cependant pouvoir aligner le nombre minimal de joueur (5) afin de poursuivre la partie.
 - Si un joueur ne peut terminer son tour au bâton, le frappeur suivant dans le rang le remplace avec un nouveau compte. Le joueur remplacé peut revenir au jeu au cours de la partie;
 - Si un coureur ne peut compléter une présence sur les buts, il est remplacé par le dernier retrait. Le joueur remplacé peut revenir au jeu au cours de la partie.
- S'il y a plus de 6 frappeurs dans l'alignement (ex : 7 et 8), ceux-ci seront les premiers frappeurs de la manche suivante (ex. : 7-8-1-2-3-4) et ainsi de suite. Toujours avec un maximum de 6 frappeurs par manche. S'il y a seulement 6 frappeurs, le frappeur au 2^e rang de l'alignement sera le premier frappeur de la deuxième manche (2-3-4-5-6-1), le frappeur au 3^e rang de l'alignement sera le premier frappeur de la troisième manche (3-4-5-6-1-2) et ainsi de suite.
- S'il y a seulement 5 frappeurs, on enverra le 1^{er} frappeur 2 fois. On débutera la 2^e manche avec le 2^e frappeur et on suivra l'ordre jusqu'à la fin du match en envoyant 6 frappeurs au bâton par manche.

6. Avance des coureurs

- Aucun coureur ne peut laisser son but avant que la balle n'ait été frappée. En cas d'infraction, la balle est morte et le coureur est retourné à son but.
- Sur une balle frappée avec le lance-balles, les coureurs ont le droit de courir jusqu'à ce que la balle soit en contrôle par un joueur défensif positionné dans le champ intérieur (20 pieds au-delà des buts). À ce moment-là, les coureurs peuvent se rendre au prochain but à leur risque. Si une erreur est commise après avoir été en contrôle d'un joueur d'avant-champ, les coureurs ne peuvent avancer suite à cette erreur.
- Sur une balle hors limite, qui sort du terrain, les coureurs doivent revenir au dernier but régulièrement atteint. Sauf si un joueur de champ lance la balle hors limite volontairement. Les coureurs auront alors un but supplémentaire.
- Il est interdit d'avancer sur un ballon sacrifice. Le joueur sera retourné à son but.

7. Voici comment les décisions seront prises en l'absence d'arbitre

- L'entraîneur offensif au 1^{er} but s'occupera des appels pour les jeux au 1^{er} but.
- L'entraîneur offensif au 3^e but s'occupera des appels pour les jeux au 3^e but.
- L'entraîneur qui accompagne sa défensive s'occupera des appels pour les jeux au 2^e but
- L'entraîneur qui opère la catapulte s'occupera de comptabiliser les lancers et appeler les lancers erratiques.
- L'entraîneur qui accompagne ses frappeurs ou l'entraîneur qui ramène les balles derrière le marbre sera responsable d'appeler les fausses balles.

8. Remise de l'alignement offensif et défensif en séries

- Lors du tournoi de mi-saison et des séries éliminatoires, les entraîneurs devront échanger leur alignement offensif et défensif avant la partie afin de s'assurer que l'alignement offensif soit respecté et que la rotation défensive est bien faite. Un joueur qui a joué sur le banc ne peut y retourner tant que chaque joueur y soit allé. Une rotation de position doit se faire chaque manche. Si un joueur devient indisponible pendant la partie, l'entraîneur devra aviser l'entraîneur adverse des changements effectués. Même chose si un joueur arrive durant la partie. Dans le cas d'erreur, on devra corriger la situation immédiatement.