



BASEBALL COLLEGIAL RSEQ

Règlements spécifiques

2019-2020

DERNIERE MISE A JOUR : 10 MAI 2019

Officiel

ARTICLE 1 RÈGLEMENTS

1.1 Règlements de jeu

Les règlements de jeu sont ceux de Baseball Canada et de Baseball Québec, incluant les règlements de régie de Baseball Québec. Cependant, les présents règlements spécifiques s'ajoutent.

1.2 Règlements du secteur

Les règlements de fonctionnement des programmes sont ceux du secteur collégial du RSEQ.

ARTICLE 2 ADMISSIBILITÉ

2.1 Général

Les règles d'admissibilité sont celles du secteur collégial du RSEQ, sauf les exceptions suivantes.

2.2 Participations en cas d'inadmissibilité

Lorsqu'un match est perdu à cause de l'emploi d'un joueur inadmissible, les participations des autres joueurs sont retenues pour fin de compilation des admissibilités.

2.2.1 Si l'équipe non fautive gagne le match, le pointage compilé aux statistiques est celui du match.

2.2.2 Si l'équipe fautive gagne le match, le pointage devient sept à zéro (7 à 0) en faveur de l'équipe non fautive, pour fin de compilation du classement de ce match.

2.3 Transfert et libération

Un joueur peut faire une demande de transfert ou de libération, selon les articles pertinents des règlements du secteur collégial.

ARTICLE 3 RÈGLEMENTS DE JEU SPÉCIFIQUES

3.1 Nombre de joueurs

3.1.1 Un minimum de neuf (9) joueurs et un maximum de vingt-cinq (25) joueurs peuvent être en uniforme lors des matchs. Le nombre minimal doit être respecté au début du match.

3.1.2 Lorsqu'un joueur se présente après le début du match, l'entraîneur doit aviser l'arbitre du marbre, lequel ajoutera le nom du joueur nouvellement arrivé à la feuille d'alignement et avisera le marqueur officiel ainsi que l'entraîneur de l'équipe adverse de faire de même.

3.1.3 Lors d'un match à continuer ou à compléter, les joueurs suivants sont acceptés pour terminer le match :

- a. Les joueurs inscrits sur l'alignement remis à l'arbitre au début du match original;
- b. Les joueurs étant sur le formulaire d'engagement de l'équipe à la date du match original;

Tout autre joueur n'est pas admissible à ce match.

3.2 Match

- 3.2.1 Tous les matchs sont de sept manches. Un match devient réglementaire si l'équipe qui reçoit est en avance au pointage après quatre manches et demie (4) ou, si l'équipe qui visite est en avance au pointage après cinq (5) manches complètes.
- 3.2.2 Tout match arrêté en raison des conditions météorologiques ou d'une panne d'éclairage deviendra un match suspendu si celui-ci n'est pas déclaré réglementaire en vertu de l'article 3.2.1.
- 3.2.3 En cas d'égalité après le temps réglementaire, le match se déroulera comme suit : au début de la 8^e manche, l'équipe placera un coureur au 1^{er} but (le dernier frappeur de la manche précédente), si l'égalité persiste après la 8^e manche, l'équipe placera un coureur au 1^{er} et 2^e but pour débiter la 9^e manche (l'avant-dernier frappeur de la manche précédente au 2^e but et le dernier au 1^{er} but). À compter de la 10^e manche, les buts seront remplis suivant la procédure des coureurs énumérés plus haut.
- 3.2.4 Lorsque le match devient réglementaire, s'il y a dix (10) points et plus d'écart entre les deux équipes, le match se terminera.
- 3.2.5 Il y aura pause de trente (30) minutes entre deux parties prévues et jouées consécutivement le même jour.

3.3 Avant-match

- 3.3.1 L'équipe locale doit libérer le terrain trente (30) minutes avant le début du match pour l'équipe visiteuse afin que celle-ci puisse compléter sa préparation avant-match.
- 3.3.2 Advenant qu'une cage des frappeurs soit disponible au terrain de l'équipe locale, celle-ci doit donner accès à celle-ci à l'équipe visiteuse quarante-cinq (45) minutes avant le match.
- 3.3.3 L'avant-champ devra être libre quinze (15) minutes avant le début du match afin que l'équipe de travail puisse rendre le terrain plus sécuritaire.
- 3.3.4 Quinze (15) minutes avant le début du match, un entraîneur ou un délégué de chaque équipe doit présenter au marqueur officiel du match la feuille d'alignement de son équipe. Seuls les joueurs présents et en uniforme doivent être inscrits sur la feuille d'alignement.
- 3.3.5 Lors d'un programme double, il n'y a pas de pratique d'avant-champ entre les deux (2) matchs. Les joueurs doivent se tenir dans l'abri des joueurs ou bien s'échauffer au champ extérieur.

3.4 Retard

- 3.4.1 Si les arbitres du match en sont la cause, le manquement doit être signalé au commissaire de la ligue. Les procédures contenues dans les règlements de secteur collégial du RSEQ doivent être suivies. Dès qu'un arbitre est présent au match, celui-ci doit débiter à l'heure prévue.

3.4.2 Une équipe en retard doit obligatoirement joindre l'organisation hôte pour aviser du délai.

3.4.3 Dès l'arrivée de l'équipe sur les lieux du match, une période de vingt (20) minutes est allouée avant le début de la partie.

3.5 Procédure de remise des matchs

3.5.1 Toute équipe qui voudra annuler un match en raison de la pluie, d'un terrain détrempé ou toute autre raison valable devra communiquer avec le club visiteur, et le coordonnateur de la ligue au minimum trois (3) heures avant l'heure prévue du match. Pour les matchs impliquant le Cégep de Drummondville, le délai fixé est d'un minimum de quatre (4) heures avant l'heure prévue du match. Cependant, le délai régulier de trois (3) heures s'applique pour les matchs impliquant le Cégep de Drummondville et les Cégeps de l'Assomption et Édouard-Montpetit.

3.5.2 Toute équipe qui a une partie à reprendre aura un délai de cinq (5) jours pour trouver une nouvelle date. Les cas exceptionnels seront jugés par le coordonnateur de la ligue.

3.6 Uniformes et équipement

3.6.1 Tous les joueurs et entraîneurs devront porter une chemise et pantalon de même couleur lors des matchs. Les couleurs d'uniforme pour les équipes seront les suivantes ;

3.6.2 Les bâtons de bois ou de bois enduit de composite seront permis lors des matchs pour tous les joueurs. Il sera toutefois permis pour une joueuse féminine d'utiliser un bâton d'aluminium.

3.6.3 L'équipe locale doit obligatoirement fournir un minimum de trois (3) balles neuves à l'officiel avant le début du match.

3.7 Frappeur désigné

Les équipes auront droit d'utiliser la règle du frappeur désigné telle que décrite dans la règle de jeu 6.10 de Baseball Canada pour tous les matchs de la saison.

3.8 Règlements particuliers pour le lanceur

3.8.1 Abrogé

3.8.2 Huit (8) lancers sont autorisés à chaque lanceur au début de la partie ; cinq (5) lancers sont autorisés à chaque lanceur entre les manches (sauf si on dépasse deux minutes entre les manches). À moins d'une situation d'urgence (ex. blessure) un releveur ne peut lancer plus de cinq lancers au monticule avant que le match ne reprenne.

3.8.3 Un lanceur peut lancer à deux reprises dans un même programme double, jusqu'à un maximum de sept (7) manches lancées dans la journée en saison régulière, ou un maximum de neuf (9) manches lancées lors du championnat.

ARTICLE 4 RÈGLEMENTS DE FONCTIONNEMENT

4.1 Formule de compétition

Nombre d'équipes : neuf (9) équipes ;
Nombre de matchs : douze (12) en saison régulière ;

Éliminatoires : Quatre (4) premières positions accèdent aux éliminatoires

Matchs 1/2 finale : 4^e position vs 1^{re} position et 3^e position vs 2^e position
Finale médaille d'or : Gagnants des matchs de 1/2 finale

4.2 Classement

Le classement traditionnel du baseball est utilisé, soit le pourcentage de victoires sur le nombre de matchs joués. L'écart entre les équipes est mesuré de la manière suivante ;

(vic. 1^{er} pos – déf. 1^{re} position)- (vic. 2^e pos – déf. 2^e pos) / 2

4.3 Récompenses

4.3.1 Saison régulière

Une bannière est remise à l'équipe championne de la saison régulière

4.3.2 Championnat

Une bannière ainsi qu'une médaille d'or sont remises à l'équipe championne du championnat. L'équipe finaliste reçoit une médaille d'argent.

ARTICLE 5 COLLÈGE HÔTE

5.1 Personnel de match

Les tâches suivantes doivent être remplies par l'équipe hôte :

(1) Responsable de la compétition

Le responsable de compétition ne peut pas être un membre du personnel d'entraîneurs.

Tout manquement doit être signalé au commissaire qui prend les mesures appropriées, notamment l'imposition d'une amende.

5.1.1 L'équipe qui reçoit doit avoir de la glace sur le site même de la compétition.

ARTICLE 6 **DISCIPLINE**

6.1 Lorsqu'un joueur, 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 un véhicule ou dans l'autobus de son équipe. L'entraîneur expulsé ne peut avoir aucune communication, visuelle ou autre, (qu'il s'agisse de téléphone cellulaire, appareil style « walkie-talkie » ou autre appareil du genre) avec les joueurs, entraîneurs ou autres membres de son équipe durant le déroulement du match.

Il n'a pas le droit d'assister au match en étant présent aux alentours du stade.

6.1.1 Sanctions

Suite à une expulsion, ces sanctions minimales automatiques s'appliquent :

Expulsion	Joueur	Entraîneur
1 ^{re} expulsion	2 matchs	1 match
2 ^e expulsion	4 matchs	2 matchs
3 ^e expulsion	Saison	Saison

Suite au rapport de l'arbitre du match, le coordonnateur de la ligue pourra à sa discrétion, ajouter des matchs de sanction au joueur/entraîneur expulsé.

Les entraîneurs doivent s'assurer que les joueurs expulsés d'un match (entraînant une suspension) commencent à purger leur suspension immédiatement, et ce, même en l'absence d'un avis de sanction formel.

Toute situation exceptionnelle pourra être examinée par le coordonnateur de la ligue.

6.1.2 À l'intérieur des limites du terrain, que ce soit avant, pendant ou après un match, tout usage de produits du tabac par un joueur en uniforme ou membre du personnel d'entraîneurs est interdit.

Toute personne contrevenant à ce règlement est passible d'expulsion immédiate de la part de l'arbitre. Un rapport au responsable de compétition ou du marqueur officiel à cet effet après le match pourra entraîner une suspension au joueur/entraîneur selon les modalités prévues à l'article 6.1.1.

ARTICLE 7 **OFFICIELS**

7.1 Baseball Québec

Les officiels doivent être membres en règle de Baseball Québec.

7.2 Répartition

La formule obligatoire est : un arbitre au marbre et un arbitre sur les buts, tant pour la saison régulière que pour les matchs éliminatoires.

7.3 Annulation d'un match après l'heure limite

Lorsqu'une partie n'est pas annulée avant l'heure limite d'annulation, que les arbitres et le marqueur officiel se rendent au terrain et que le match n'a pas lieu, les arbitres recevront quinze (15\$) chacun et le marqueur officiel dix (10\$).

Dans le cas d'un programme double, si la 2^e partie est annulée, aucune compensation monétaire ne sera payée.

7.4 Partie incomplète

Tout officiel appelé à se déplacer pour un match recevra la rémunération minimale pour un match, soit quinze (15\$) dollars. Quelles que soient les circonstances, le montant total à verser ne pourra jamais dépasser la rémunération totale d'un match.

Aux fins d'application du présent article, on considérera complète toute manche débutée, En ce qui concerne le début du match, la remise de l'alignement à l'arbitre du marbre par l'équipe locale marquera le début de la première manche.

Les honoraires des officiels, lorsque le match ne peut être complété, seront établis sur la base des manches complètes, tel que défini au paragraphe précédent. Le montant payable par manche complète est établi de la façon suivante : le montant total de la rémunération sera divisé par le nombre de manches d'une partie régulière, c'est-à-dire sept (7) manches. L'arbitre du marbre recevra donc six (6) dollars par manche complète et l'arbitre des buts recevra cinq (5).

Lorsqu'une partie est déclarée un forfait, le montant prévu pour une partie complète devra être versé aux officiels, ceci sans égard au moment où survient le forfait.

La rémunération minimale pour un match décrite au premier paragraphe ne s'appliquera pas pour la poursuite d'un match incomplet si celui-ci est suivi d'un autre match à l'horaire. Dans cette situation, la rémunération par manche complète sera en vigueur, et ce, jusqu'au montant pour un match complet.

7.5 Présence sur le terrain

Les arbitres devront se présenter sur le terrain cinq (5) minutes avant l'heure prévue du match. Ils se rendront au marbre pour rencontrer les entraîneurs des deux équipes. Le match devra débuter à l'heure prévue.

7.6

Les arbitres sont tenus de faire parvenir au coordonnateur de la ligue lorsqu'une équipe n'a pas le nombre réglementaire de joueurs, qu'une équipe est en retard ou qu'un joueur, entraîneur est chassé d'un match ou se conduit de façon déplacée.

- 7.7** À la fin de chaque match, l'arbitre du marbre devra remettre au marqueur officiel les cartes d'alignement des deux équipes, sur lesquelles il aura indiqué les diverses substitutions, s'il y a lieu.
- 7.8** Si à l'heure mentionnée sur le calendrier, la température ou l'état du terrain pour la présentation d'un match n'est pas favorable, l'équipe locale aura un délai d'une (1) heure avant d'annuler le match. Après quoi, si la température demeure inclemente, le match sera annulé.
- 7.9** Les arbitres seront les seuls juges en accord avec le responsable de compétition pour décider du moment où les joueurs devront reprendre le jeu à la suite de toute interruption. Toutefois, la décision devra être rendue à l'intérieur des délais prévus dans ces règlements.

ARTICLE 8 ÉTHIQUE SPORTIVE

8.1 Poignée de main

Les équipes doivent obligatoirement se donner la main après les matchs.

8.2 Bannière d'éthique sportive

Un classement de l'éthique sportive est compilé à la fin de la saison suite à un vote des équipes. Une bannière de champion de l'éthique sportive est remise à l'équipe lauréate.

ARTICLE 9 TRANSMISSION DES RÉSULTATS

L'équipe hôte doit inscrire le résultat du match dans l'heure suivant la fin de celui-ci, sur le site Web du RSEQ et doit télécharger la feuille de pointage avant midi (12h) le premier jour ouvrable après le match sur la plate-forme S1.

ARTICLE 10 ÉQUIPE D'ÉTOILES

Une fois la saison terminée, les entraîneurs sont appelés à voter une équipe d'étoiles. Cette équipe est constituée de deux lanceurs, un joueur par position défensive, un frappeur désigné et un entraîneur. Les membres reçoivent un certificat soulignant leur inclusion sur cette équipe.



Baseball Collégial Saison 2019 Répertoire des terrains

Indiens du Collège Ahuntsic

Centre Claude-Robillard

Adresse: Coin Émile-Journault et Papineau (Centre sportif Claude-Robillard)

Pour s'y rendre: Prendre Papineau ou St-Hubert jusqu'à Émile-Journault, entrée du stationnement sur ces deux rues

Possibilité de stationnement: aménagé derrière le centre sportif

Transport en commun: Métro Crémazie et 146 Est jusqu'au centre sportif ou 10 minutes de marche sur Lajeunesse et Émile-Journault

Stade Gary-Carter du parc Ahuntsic

Adresse: Lajeunesse et Henri-Bourassa (métro Henri-Bourassa)

En provenance de l'Est :

À Montréal, circulez sur l'autoroute 40 (Métropolitaine), empruntez la sortie St-Hubert-Christophe Colomb et utilisez la voie de service (boulevard Crémazie) jusqu'à la rue Lajeunesse, puis tournez à droite sur cette rue. Sur la rue Lajeunesse, juste avant d'arriver au boulevard Henri-Bourassa, le parc sera à votre droite.

En provenance de l'Ouest :

À Montréal, circulez sur l'autoroute 40 (Métropolitaine), empruntez la sortie St-Laurent et utilisez la voie de service (boulevard Crémazie) jusqu'à la rue Lajeunesse, puis tournez à gauche sur cette rue. Sur la rue Lajeunesse, juste avant d'arriver au boulevard Henri-Bourassa, le parc sera à votre droite.

N.B. Le parc est situé derrière la station de métro Henri-Bourassa.

Boomerang du Cégep André-Laurendeau

Parc Cavalier

Adresse : 203, Angus, LaSalle, H8R 2Y6

Autoroute 20, direction Pont Mercier, sortie St-Clément. Tourner à gauche sur St-Clément, puis à gauche sur Bédard, à droite sur Dollard, à droite sur Newman et à gauche sur la 90e Ave. jusqu'au parc, situé à l'angle de Angus.

Stade Éloi-Viau

Adresse : 8318, Centrale, LaSalle, H8P 3L2

Autoroute 20, direction pont Mercier, sortie St-Clément. Tourner à gauche sur St-Clément, à gauche sur Bédard, à droite sur Dollard jusqu'au boulevard Newman, tourner à gauche jusqu'au boul Shevchenko, tourner à droite et continuer jusqu'à Robert.

Voltigeurs du Cégep de Drummondville

Stade Jacques-Desautels

De l'autoroute 20, prendre la sortie 175 Sud (boulevard Lemire). Sur le boulevard Lemire Sud, continuer pour environ 2 km et tourner à gauche sur la rue Marchand. Le stade est à gauche après le petit bois.

Lynx du Cégep Édouard-Montpetit

Parc Paul-Pratt

Adresse: 401 rue Ste-Marie

En provenance des ponts Jacques Cartier, Champlain et Victoria et de l'autoroute 10 : Empruntez la route 132 direction Est, prenez la sortie boulevard Roland Therrien et suivre les indications pour vous rendre sur la rue St-Charles. Puis, circulez sur la rue St-Charles et tournez à votre gauche sur la rue Normandie, une fois sur cette rue, tournez à droite sur la rue St-Laurent, le parc est à votre gauche.

En provenance du pont-tunnel Lafontaine et de l'autoroute 20 : Empruntez la route 132 direction Ouest, prenez la sortie boulevard Roland Therrien et suivre les indications pour vous rendre sur la rue St-Charles. Puis, circulez sur la rue St-Charles et tournez à votre gauche sur la rue Normandie, une fois sur cette rue, tournez à droite sur la rue St-Laurent, le parc est à votre gauche

Islanders du Collège John Abbott

Parc Georges-Springate

Adresse: 4830 Richmond, Pierrefonds, H9A 1A7

Autoroute 40, sortie St-Jean nord. Sur St-Jean, tourner à droite sur le boulevard Pierrefonds, puis à droite jusqu'à René Émard jusqu'au parc.

Parc Lake Road

Adresse : 85, Hemingway, Dollard-des-Ormeaux, H9G 2J2

Autoroute 40, sortie boulevard St-Jean nord. Sur St-Jean, tourner à droite sur Lake Road. Le parc est situé à l'angle de Hemingway et Lake Road.

Cyclones du Cégep régional de Lanaudière à L'Assomption

Parc Juneau

Adresse : 91 boulevard Hector-Papin, L'Assomption

Autoroute 40, sortie 108, route 341 nord direction l'Assomption - l'Épiphanie. Route 341 nord, au 2^e feu de circulation (Ste-Étienne), tourner à droite jusqu'à la rue Hector-Papin puis à gauche sur Hector-Papin. Le parc se trouve après le premier arrêt à votre droite.

Nordiques du Collège Lionel-Groulx

Parc Ducharme

Route 117

Route 117 (boul. Curé Labelle)

Boul. Ducharme (en face du St-Hubert à Ste-Thérèse)

Autoroute 15

Sortie 23

Rue Saint-Charles vers le Sud

Rue Chapleau: gauche

Rue Saint-Louis droite

Le parc est sur votre gauche Autoroute 640 Sortie 20, boul. Desjardins Boul. Desjardins jusqu'à la rue Turgeon. À la rue Turgeon: gauche Rue Turgeon jusqu'à l'intersection des rues Blainville/Saint-Louis. Continuer sur la rue Saint-Louis, direction Nord jusqu'à Ducharme.

Blues du Collège Dawson

Stade Denis-Boucher

Adresse : 2901 Boulevard Saint-Joseph, Lachine, QC H8S 4B7

Autoroute 20 O

Garder la gauche à l'embranchement pour continuer sur Autoroute 20, suivre les indications pour Pont Honoré-Mercier

Utiliser la 2^e voie à partir de la droite pour prendre la sortie 60 pour Autoroute 13 N/32^e Avenue en direction de Mirabel

Garder la gauche, puis suivre les indications vers Nord Laval/32^e Avenue

Prendre Rue Victoria en direction de Boulevard Saint-Joseph

Gauche sur 32^e Avenue

Gauche sur Rue Victoria

Droite sur 25^e Avenue

Droite sur Boulevard Saint-Joseph

Condors du Cégep Beauce-Appalaches

Stade Julien-Faucher

Adresse : 919 Route Saint-Martin, Sainte-Marie, QC G6E 1E6

Autoroute 73 S

Prendre l'Autoroute 73 S

Prendre la sortie 95 pour Route Cameron en direction de Sainte Marguerite/Saint Eizéar

Prendre Rang Saint Gabriel N en direction de Route Saint-Martin/QC-216 O
Gauche sur Route Cameron
Droite sur Rang Saint Gabriel N
Droite sur Route Saint-Martin/QC-216 O

Centre sportif Lacroix-Dutil

Adresse : 11121 1 Ave, Saint-Georges, QC G5Y 2B9

Autoroute 73 S

Prendre l'Autoroute 73 S
Prendre la sortie en direction de 74e Rue
Prendre Boulevard Lacroix/QC-173 S en direction de 1^E Avenue
Droite sur 74e Rue
Gauche sur Boulevard Lacroix/QC-173 S
Droite sur 1^E Avenue