

# HORAIRE LIGUE BALLE-RAPIDE MINEURE DE CHARLEVOIX

## CATÉGORIE ATOME-MOUSTIQUE - ÉTÉ 2018

### ÉQUIPES :

Blue Jays de Clermont #1  
 Blue Jays de Clermont #2  
 Orioles de Baie-St-Paul  
 Pirates de Baie-St-Paul



<b>Date</b>	<b>Endroit</b>	<b>Activité</b>	<b>Heure</b>	<b>Équipes</b>
<b>3 juin 2018</b>	Clermont	Partie	12h30	Blue Jays #1 vs Blue Jays #2
<b>5 juin 2018</b>	B-S-P	Partie	18h15	Orioles vs Pirates
<b>12 juin 2018</b>	Clermont	Partie	18h15	Pirates vs Blue Jays #1
<b>13 juin 2018</b>	B-S-P	Partie	18h15	Blue Jays #2 vs Orioles
<b>19 juin 2018</b>	Clermont	Partie	18h15	Pirates vs Blue Jays #2
<b>20 juin 2018</b>	B-S-P	Partie	18h15	Blue Jays #1 vs Orioles
<b>26 juin 2018</b>	Clermont	Partie	18h15	Blue Jays #2 vs Blue Jays #1
<b>27 juin 2018</b>	B-S-P	Partie	18h15	Pirates vs Orioles
<b>3 juillet 2018</b>	Clermont	Partie	18h15	Orioles vs Blue Jays #2
<b>4 juillet 2018</b>	B-S-P	Partie	18h15	Blue Jays #1 vs Pirates
<b>9 juillet 2018</b>	B-S-P	Partie	18h15	Orioles vs Pirates
<b>10 juillet 2018</b>	Clermont	Partie	18h15	Pirates vs Blue Jays #2
<b>11 juillet 2018</b>	B-S-P	Partie	18h15	Blue Jays #1 vs Orioles
<b>12 juillet 2018</b>	Clermont	Partie	18h00	Blue Jays #1 vs Blue Jays #2
<b>17 juillet 2018</b>	Clermont	Partie	18h15	Orioles vs Blue Jays #1
<b>18 juillet 2018</b>	B-S-P	Partie	18h15	Blue Jays #2 vs Pirates
<b>24 juillet 2018</b>	Clermont	Partie	18h15	Pirates vs Blue Jays #1
<b>25 juillet 2018</b>	B-S-P	Partie	18h15	Blue Jays #2 vs Orioles
<b>31 juillet 2018</b>	Clermont	Partie	18h15	Blue Jays #2 vs Blue Jays #1
<b>1er août 2018</b>	B-S-P	Partie	18h15	Pirates vs Orioles
<b>7 août 2018</b>	Clermont	Partie	18h15	Orioles vs Blue Jays #1
<b>8 août 2018</b>	B-S-P	Partie	18h15	Blue Jays #2 vs Pirates
<b>14 août 2018</b>	Clermont	Partie	18h15	Orioles vs Blue Jays #2
<b>15 août 2018</b>	B-S-P	Partie	18h15	Blue Jays #1 vs Pirates

# LIGUE DE BALLE MINEURE DE CHARLEVOIX

## RÈGLEMENTATION 2018

### 1. Déroulement des parties :

- Les parties sont d'une durée de 5 manches. Chaque partie doit se jouer dans un maximum de 1h15 de jeu. Après 50 min de jeu, il faut débiter la dernière manche. Il y aura un maximum de 3 points par manches de permis sauf la dernière manche qui est ouverte. Si après 4 manches complétées de jeu l'écart de points est de 7 la partie prend automatiquement fin. L'équipe locale fournit une balle neuve par partie et 2 autres balles potables de remplacement.
- Aucun vol de but n'est permis dans la catégorie atome-moustique. Le coureur doit être en contact avec le but jusqu'au contact de la balle par le frappeur.
- De plus, comme il n'y a pas de voltigeur, un joueur ne peut pas avancer plus de 2 buts lorsqu'une balle est frappée au champ extérieur. Également, un joueur ne peut avancer plus qu'un seul coussin lors d'une erreur en défensive.
- Dans le but d'accélérer les parties, si le receveur se retrouve sur les buts avec 2 retraits, il devra être remplacé sur les buts par le dernier retrait effectué dans la manche.

### 2. But sur balle

Il n'y a pas de but sur balle. Après la 4<sup>e</sup> balle, l'arbitre place le T-Ball. Le joueur a une chance de frapper la balle, s'il la ratte ce joueur est retiré.

3. Politique d'annulation de partie :

Une décision sera prise par les dirigeants à 16h la journée de la partie selon la météo annoncée et selon l'état du terrain de l'équipe qui reçoit.

4. Présence des équipes :

Les équipes devront être présentes au terrain au moins 15 minutes avant l'heure prévue sur l'horaire. Un délai de 10 minutes sera accordé s'il y a un retard.

5. Nombre de joueurs par équipe :

Il y aura un maximum de 7 joueurs en défensive. Tous les joueurs frappes à leur tour (ex : 10 joueurs totales, les 10 frappent mais seulement 7 jouent en défensive). Une équipe ne pourra évoluer si elle a moins de 6 joueurs sur le terrain. Aucun retrait automatique ne sera enregistré si l'équipe n'a que 6 joueurs.

6. Équipements obligatoires :

Tous les joueurs(euses) devront porter leur costume d'équipe ainsi que des souliers à crampons. Advenant qu'un joueur ou une joueuse ne respecte pas ce règlement, le responsable de l'équipe en cause devra en être averti dans le but de faire le suivi avec le parent s'il y a lieu. Les lanceurs doivent également porter un masque.

Type de Balle : Balle 11 pouces (Red Hot ou Hot Dot)

7. Écart de conduite :

Chacune des organisations est responsable de ses joueurs et joueuses ainsi que de leur personnel entraîneur. Si un de ses membres se fait expulser d'une partie, ou qu'un écart de conduite considérable est apporté par un officiel, il sera dans le devoir du responsable de

l'équipe de faire une intervention auprès de son personnel joueur ou entraîneur.

8. Distance des plaques, but et type de lancer :

La plaque du lanceur devra être placée à 30 pieds dans la catégorie atome et les buts à 60 pieds. Le lancer orthodoxe et fast-ball est permis. En tout temps le lanceur doit avoir les deux pieds en contact avec la plaque au moment de débiter son lancer.

Un lanceur ne peut lancer plus que 3 manches dans une partie. L'objectif est le développement de nos lanceurs et que plusieurs lanceurs puissent participer à une partie. Les 3 manches ne sont pas obligées d'être consécutives.

9. Partie officielle :

Pour qu'une partie soit déclarée officielle, les équipes devront avoir jouées 3 manches complètes.

10. Respect des officiels :

Il est dans le devoir de tous les joueurs, joueuses, entraîneurs et des parents de veiller au respect des officiels. Sans arbitres il n'y aura plus de ligue de balle dans la région. Nous vous demandons de respecter les décisions de ceux-ci et sachez qu'ils sont suivis par leurs organisations et qu'ils ont toutes les formations nécessaires. S'il est nécessaire la ligue pourra appliquer la politique d'écart de conduite énumérée ci-haut.

11. Chandelle intérieure

Dans la catégorie atome, il n'y aura aucune chandelle intérieure.