BASEBALL COLLEGIAL

Règlements de ligue

2026-2027

Mise à jour : 2026-06-05

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 et les règles de sécurité 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 ;

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 (4) manches et demie 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 les sept (7) manches réglementaires, chacune des demi-manches, à partir du début de la 8e manche débuteront de la manière suivante ;
L'équipe au bâton placera un coureur au 2e but (le dernier frappeur du rôle offensif de à la fin de la manche précédente).

Cette application du bris d'égalité n'est qu'applicable que durant la saison régulière.

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 (match du lundi au vendredi) et soixante (60) minutes avant le début du match (match samedi et dimanche) 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 débuter 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 a une partie à reprendre aura un délai de cinq (5) jours ouvrables 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.

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 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.

3.8.2 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

Saison régulière :
Nombre d'équipes : Huit (8) équipes ;
Nombre de matchs : Quatorze (14).

Championnat :
Demi-Finale 1 : 4^{e} position vs 1re position
Demi-Finale 2 : 3^{e} position vs 2^{e} position
Finale : Gagnant demi-finale 2 vs Gagnant demi-finale 1

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. 1er pos – déf. 1r^{e} 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 hôtesse :

(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**

À la suite d'une expulsion, l'article 55 du Livre de régie de Baseball Québec, de l'édition la plus récente, est mis en application.

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 2e 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 inclémente, 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 Mérite éthique sportive

Un classement de l'éthique sportive est compilé à la fin de la saison à la suite d'un vote des équipes. L'équipe lauréate est soulignée lors de l'annonce des équipes d'étoiles.

ARTICLE 9 TRANSMISSION DES RÉSULTATS

L'équipe hôtesse 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

Dans les deux dernières semaines menant au championnat régional, 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 groupe d'entraîneurs. Les étudiants-athlètes et le groupe d'entraîneurs honorés reçoivent un certificat soulignant leur inclusion sur cette équipe lors du championnat régional.

ANNEXE 1

Délai maximal (en heures) en vue de la remise de matchs – à titre indicatif.

	CAL	BAP	DAW	DRU	CEM	JAC	LIM	RDL
CAL		15	3	5	3	3	15	20
BAP	15		15	5	15	15	4	5
DAW	3	15		5	3	3	12	17
DRU	5	5	5		4	5	4	7
CEM	3	15	3	4		3	12	17
JAC	3	15	3	5	3		12	17
LIM	15	4	12	4	12	12		5
RDL	20	5	17	7	17	17	5	