



Centre de
Loisirs de
Lachine

RÈGLEMENTS OFFICIELS DE LA LIGUE DE BALLE-DONNÉE DU CENTRE DE LOISIRS DE LACHINE

Table des matières

1. Administration	3
1.1 Général	3
1.2. Inscription	3
1.3. Consommation	4
1.4 Sanctions	4
1.5. Classement	4
2. Général	5
2.1. Partie	5
2.2. Alignement des joueuses.....	5
2.3. Terrain.	6
2.4 Équipement	6
3. Règles de jeu.....	6
3.1. Lanceuse	6
3.2. Frappeuse	7
3.3. Coureuse.....	7
3.4. Joueuse défensive	8
3.5. Jeux défensifs	8
4. Protêt.....	9
4.1. Raisons d'un protêt	9
4.2. Déposer un protêt	9
4.3. Évaluation du protêt.....	9
5. Annexe	10

1. Administration

1.1 Général

1.1.1. Ces règlements sont établis pour s'assurer que les activités de la ligue soient structurées, sécuritaires et agréables.

1.1.2. Les règlements ont tous été vérifiés et approuvés par le directeur général de Softball Québec.

1.1.3. Toute décision prise lors du jeu sera basée sur l'interprétation de l'arbitre et les règlements. Un temps d'arrêt peut être demandé par la capitaine d'une équipe afin de confirmer un règlement avec l'arbitre. La capitaine doit sortir son livre de règlements et montrer à l'arbitre le règlement en question. Si l'arbitre le juge nécessaire, il peut infirmer sa décision. La capitaine se doit de respecter la décision de l'arbitre. La capitaine peut effectuer un protêt si elle juge que l'arbitre a mal interprété un règlement. Voir la section "Protêt" du présent document pour la procédure.

1.1.4. Pour tout règlement qui n'est pas mentionné dans ce document, la réglementation du Slow Pitch National s'appliquera par contre, l'arbitre a toujours la décision finale par rapport à la réglementation en cause et peut rejeter le règlement de Slow Pitch National si jugé nécessaire.

1.2. Inscription

1.2.1. Une équipe doit être inscrite avant la date limite pour être éligible de jouer dans les activités organisées par le CLL.

1.2.2. Tout nom et logo d'équipe, commanditaire, chandail et nom dans le dos de la joueuse doit être autorisé par le CLL.

1.2.3. Une joueuse qui participe aux activités du CLL accepte les règlements et le contrat de joueuse établi par celle-ci.

1.2.4. Le paiement complet des joueuses doit être effectué lors de l'inscription de la joueuse pour qu'elle soit éligible de jouer. Un nombre maximum de 12 joueuses régulières est autorisé lors de l'inscription d'une équipe, sauf exceptions.

1.2.5. Une joueuse qui n'effectue pas son paiement à temps peut se voir enlever le privilège de jouer lors des activités organisées par le CLL.

1.2.6. Une joueuse ne peut pas s'inscrire comme joueuse régulière pour 2 équipes différentes.

1.2.7. Une joueuse régulière ne peut pas jouer pour une autre équipe que la sienne lors des séries éliminatoires.

1.2.8. Une joueuse peut remplacer dans toutes les équipes, la capitaine se doit de toujours essayer d'avoir une remplaçante du même calibre que la joueuse absente pour ne pas déséquilibrer la division.

1.2.9. Une joueuse remplaçante est éligible pour participer aux séries éliminatoires avec une équipe si elle a joué **3** matchs ou plus avec cette équipe lors de la saison régulière et de la partie hors-concours.

1.2.10. Une joueuse remplaçante peut jouer pour une seule équipe lors des séries éliminatoires.

1.3. Consommation

1.3.1. Tout joueuse doit être en état physique et mental adéquat pour participer aux activités organisées par le CLL

1.3.2. Aucune joueuse ne peut être en état d'ébriété ou sous l'effet de substances illicites lors d'activités organisées par le CLL.

1.3.3. Toute joueuse et partisan se doit de respecter les lois et règlements établis par la ville sur les terrains où les activités organisées par le CLL ont lieu.

1.4 Sanctions

1.4.1. L'arbitre au terrain peut autoriser l'expulsion d'une joueuse ou d'une équipe d'un match, du terrain et même du parc où se déroulent les activités organisées par le CLL.

1.4.2. L'arbitre au terrain peut autoriser l'expulsion d'un partisan ou toute autre personne du parc où se déroulent les activités organisées par le CLL.

1.4.3. L'administration détermine les suspensions et sanctions aux joueuses et aux équipes.

1.4.4. Le CLL se réserve le droit d'expulser ou suspendre toute joueuse dont le comportement ou les actions sont jugés inadéquats ou graves. Les joueuses expulsées ou suspendues ne peuvent pas participer aux activités organisées par la ligue de balle du CLL.

1.4.5. Aucun remboursement ne sera effectué pour une expulsion ou suspension de joueuse ou d'équipe.

1.4.6. Des sanctions sévères seront appliquées à une joueuse qui fait toute forme de violence ou manque de respect envers une autre joueuse, un arbitre, marqueur, partisan, ou toute autre personne lors des activités de la ligue de balle du CLL.

1.4.7. Une joueuse ou une équipe entière peut être banni de la ligue si le comportement d'un ou plusieurs de ses joueuses est jugé inapproprié et nuisible pour le bon déroulement des activités organisées par la ligue de balle du CLL.

1.5. Classement

1.5.1. Une victoire vaut 2 points au classement.

1.5.2. Une défaite ne vaut aucun point au classement.

1.5.3. Les points au classement déterminent en priorité le classement de la saison régulière.

1.5.4. En cas d'égalité au niveau des points au classement, la priorité au classement est déterminée, selon les facteurs suivants : le nombre de victoires, le différentiel de points, les points marqués et les points alloués. S'il y a encore une égalité après tous ces facteurs, la priorité est déterminée par un tirage au sort.

2. Général

2.1. Partie

2.1.1. Les parties sont d'une durée de 8 manches.

2.1.2. Une partie doit être jouée 5 manches complètes pour être considérée valide. Si elle est interrompue par la pluie, la partie doit être reprise à partir du moment dans le match qu'elle a été interrompue. Toute modification à l'alignement pour la reprise d'une partie interrompue doit être approuvée par la ligue.

2.1.3. Le nombre de points maximum dans une manche est de 4, sauf lors de la dernière manche d'un match.

2.1.4. L'alignement des joueuses doit être remis à l'arbitre et au marqueur au moins 10 minutes avant le début de la partie.

2.1.5. La partie commence selon l'horaire établi au préalable.

2.1.6. Une équipe qui n'a pas minimum 7 joueuses présentes au terrain 5 minutes après l'heure affichée à l'horaire perdra le match par forfait.

2.1.7. Une défaite par forfait donne la victoire à l'équipe opposante par le pointage de 9-0.

2.1.8. Un maximum de 3 joueuses substitutes pourront être utilisées au cours d'une partie.

2.1.9. Un différentiel de 2 coups de circuit à l'extérieur du terrain est autorisé par partie. Chaque coup de circuit additionnel à l'extérieur du terrain sera considéré comme un retrait.

2.2. Alignement des joueuses

2.2.1. L'alignement d'une équipe doit avoir un minimum de 10 joueuses et un maximum de 12 joueuses, sauf exceptions.

2.2.2. Toutes les joueuses sur l'alignement doivent frapper à leur tour au bâton.

2.2.3. Une joueuse qui n'est pas en mesure de se présenter au bâton à son tour se voit attribuer un retrait. Une exception peut être faite lorsqu'une joueuse s'est blessée au cours du match, un retrait ne lui est pas attribué et l'alignement continue avec la joueuse suivante. Le jugement est laissé à la discrétion de l'arbitre. La joueuse blessée ne pourra pas retourner frapper de la partie.

2.2.4. Chaque joueuse sur l'alignement doit frapper dans l'ordre de l'alignement des joueuses. Si l'ordre n'est pas respecté, le marqueur de points doit aviser l'arbitre et la capitaine de l'équipe en faute afin de rétablir le bon ordre de frappeuse. Si l'erreur est trouvée après la présence au bâton de la frappeuse, la présence n'est pas valide peu importe du résultat et la bonne frappeuse doit se présenter au bâton.

2.2.5. En défensive, une équipe doit avoir un minimum de 7 joueuses et un maximum de 10 joueuses sur le terrain.

2.2.6. Une joueuse peut être ajoutée à la fin de l'alignement avant le début de la troisième manche lors d'un match, tant que la limite maximum de joueuse n'est pas dépassée.

2.2.7. Les positions défensives peuvent être choisies et changées en tout temps sans avertir ni le marqueur ni l'arbitre. Un receveur doit toujours être présent et elle doit être une joueuse de l'équipe en défensive.

2.2.8. Les équipes peuvent avoir des remplaçantes jusqu'à remplir le nombre de joueuse régulière d'une équipe. Une équipe de 12 joueuses régulières pourrait par exemple avoir 10 joueuses régulières ainsi que 2 remplaçantes si elles le désirent.

2.3. Terrain.

2.3.1. Les joueuses et les partisans se doivent de respecter les règlements du terrain et de la ville où les parties sont jouées.

2.3.2. Une équipe peut afficher une bannière au terrain uniquement lors de son match et uniquement derrière son banc des joueurs si le CLL lui a approuvé.

2.4 Équipement

2.4.1. Le port du chandail d'équipe est obligatoire. Le chandail d'équipe doit respecter les critères établis par le CLL.

2.4.2. Le port de souliers à crampons en métal est interdit.

2.4.3. Les seuls bâtons autorisés pour l'utilisation dans la ligue sont les bâtons approuvés USSSA.

2.4.4. Le casque de frappeuse n'est pas obligatoire, mais fortement recommandé.

3. Règles de jeu

3.1. Lanceuse

3.1.1. La lanceuse est fournie par l'équipe au bâton, c'est-à-dire à l'offensive. Une lanceuse doit absolument être inscrite sur l'alignement des joueuses, et donc frapper à son tour au bâton.

3.1.2. Au moment où le lancer est effectué, la lanceuse doit avoir au moins un pied derrière la ligne de la grille du lanceur, sinon le lancer est considéré comme une prise à la frappeuse.

3.1.3. Après son lancer, la lanceuse doit se placer derrière la grille du lanceur. Si une balle frappée atteint la lanceuse, incluant son linge et son équipement, sans qu'un joueur en défensive y touche, la frappeuse est automatiquement retirée et les coureuses reviennent à leur but.

3.1.4. Pour mettre fin au jeu en défensive, la balle doit être retournée à la lanceuse par une joueuse de champ intérieur. Si la balle provient du champ extérieur (champs et maraudeuses), la lanceuse n'a pas l'obligation de l'attraper, mais doit utiliser son jugement pour déterminer si la balle lui est adressée ou bien si la balle est toujours en jeu. Si la balle est laissée passer sans raison valable, l'arbitre peut juger un comportement antisportif et appliquer les sanctions par conséquent.

3.1.5. Une lanceuse qui intercepte la balle en jeu lorsqu'elle ne lui est pas adressée peut-être juger avoir fait de l'interférence au jeu, et une décision de l'arbitre sera prise face au jeu, en faveur de l'équipe défensive.

3.2. Frappeurs

3.2.1. Le nombre de lancer par présence au bâton est de 3 pour la ligue féminine. Après ce nombre de prises, une frappeuse est considérée comme retirée.

3.2.2. Une balle qui n'est pas frappée en jeu par la frappeuse est considérée comme une prise, à l'exception d'une balle qui frappe le filet du lanceur. Si la balle frappe le filet du lanceur, elle est considérée comme morte ("dead ball").

3.2.3. La zone entre le marbre et l'écran protecteur, délimitée par une ligne blanche, est considérée hors-jeu. Les mêmes règlements s'appliquent à cette ligne qu'à celle de fausse balle.

3.2.4. La frappeuse doit effectuer un élan complet, aucun coup retenu ("bunt") ou élan retenu. Si la frappeuse fait contact avec la balle lors d'un coup retenu, elle est automatiquement retirée.

3.2.5. La frappeuse doit avoir un pied derrière le devant du marbre lors du contact avec la balle, sinon elle sera déclarée comme retirée. Aucune limite sur le nombre de pas effectués n'est imposée.

3.2.6. La frappeuse ne peut pas piler sur le marbre au moment du contact avec la balle, sinon elle est déclarée retirée.

3.2.7. La frappeuse doit se présenter au bâton dans un temps jugé raisonnable par l'arbitre. Si le temps est considéré comme exagéré, la frappeuse se verra attribuer une prise pour sa présence au bâton.

3.3. Coureuse

3.3.1. Lors de sa course vers le 1er but, la frappeuse doit absolument toucher à la partie orange du but, sauf s'il n'y a pas de jeu au 1er but. Si elle touche à la partie blanche du but, elle sera déclarée retirée. Dans cette même situation, la joueuse en défensive doit absolument toucher à la partie blanche du 1er but. Si elle touche à la partie orange du but, la coureuse sera déclarée sauve.

3.3.2. Lors de sa course vers le 1er but, la frappeuse peut dépasser le but après l'avoir touché. Après avoir dépassé, si elle retourne vers le 1er but sans faire de mouvement pour courir vers le 2e but, elle peut retourner vers le 1er but orange sans se faire retirer. Si elle fait un mouvement pour courir vers le 2e but, elle doit toucher au but blanc pour retourner en jeu et est susceptible de se faire retirer par les joueuses en défensive.

3.3.3. Une coureuse peut "tagger" à partir du moment que la joueuse en défensive touche la balle, et non à partir du moment où elle a le plein contrôle.

3.3.4. Une coureuse ne peut pas “tagger” à partir du 3e but, même s’il y a un jeu après que la balle soit attrapée en défensive. Le seul moment où elle pourrait atteindre le marbre sur le jeu est si la balle est lancée hors du terrain par une joueuse en défensive. Le règlement habituel s’applique dans cette situation.

3.3.5. Une coureuse ne peut pas quitter son but avant que la frappeuse fasse contact avec la balle, sinon elle sera déclarée retirée.

3.3.6. Une coureuse ne peut pas effectuer un vol de but ou du marbre.

3.3.7. Afin de marquer un point, la coureuse doit dépasser la ligne de point, qui se trouve en ligne droite entre le marbre et la clôture. La coureuse ne peut pas toucher au marbre, sinon elle est déclarée retirée et le point n’est pas valide.

3.3.8. Une coureuse qui dépasse la ligne de non-retour, qui se trouve entre le 3e but et le marbre, ne peut pas retourner au 3e but et doit continuer sa course vers le marbre.

3.3.9. Afin d’effectuer un changement de coureuse, la capitaine d’équipe doit demander un temps d’arrêt et aviser l’arbitre et le marqueur. Si le jeu est repris sans les avoir avisés, la coureuse sera retirée.

3.3.10. Les glissades (“slides”) sont autorisées à tous les buts sauf à la ligne de point.

3.4. Joueuse défensive

3.4.1. Toute joueuse défensive doit se présenter à sa position dans un temps jugé raisonnable par l’arbitre. Si le temps est considéré comme exagéré, la joueuse sera passible d’expulsion pour délais à la partie.

3.5. Jeux défensifs

3.5.1. Si une balle est frappée en jeu mais sort ensuite des limites du terrain sans qu’une joueuse en défensive y touche, la frappeuse obtient un double automatique et les coureuses avancent de 2 buts à partir du but où elles étaient avant que la balle soit frappée.

3.5.2. Lors d’un jeu défensif, si la balle sort des limites du terrain dû à une joueuse en défensive, les coureuses avancent de 2 buts à partir de l’endroit où elles étaient lorsque la joueuse défensive a touché la balle en dernier. Si la balle est sortie du terrain volontairement par une joueuse en défensive, 3 buts sont attribués aux coureuses.

3.5.3. Lors d’un jeu défensif, si la balle entre dans un enclos des joueuses (“dugout”), les coureuses avancent de 1 but à partir de l’endroit où elles étaient lorsque le lancer a été effectué.

3.5.4. Lors d’un jeu défensif, si la balle touche la grille du lanceur, la balle reste en jeu, elle ne devient pas une balle morte (“dead ball”).

3.5.5. Lors d’un jeu défensif, si la balle fait un ballon dans l’avant-champ et qu’il y a une joueuse offensive au premier et au deuxième but, la frappeuse est retirée automatiquement et les joueuses offensives reviennent sur leurs buts.

4. Protêt

4.1. Raisons d'un protêt

4.1.1. Un protêt peut être déposé sur une mauvaise application d'un règlement par l'arbitre ou pour une joueuse non autorisée dans une équipe adverse. Un protêt ne peut pas être appliqué par rapport au jugement d'un arbitre sur un jeu.

4.1.2. Si un arbitre applique mal un règlement, la capitaine doit sortir son livre des règlements pour montrer à l'arbitre que le règlement a mal été appliqué. L'arbitre peut revenir sur sa décision s'il détermine avoir mal interprété le règlement. Si la capitaine juge que l'arbitre interprète toujours mal le règlement, un protêt peut être déposé par la capitaine. Le tout doit absolument être fait directement après l'incident controversé et avant la remise en jeu.

4.1.3. Si une équipe a une joueuse non autorisée dans son alignement, l'équipe adverse a le droit de déposer un protêt à n'importe quel moment lors du match, tant que le match n'est pas terminé.

4.2. Déposer un protêt

4.2.1. Pour déposer un protêt, la capitaine d'équipe doit demander un temps d'arrêt à l'arbitre et annoncer à l'arbitre, au marqueur et à la capitaine adverse qu'un protêt est déposé sur le jeu. La partie reprend ensuite son cours jusqu'à la fin. Après la partie, elle doit immédiatement envoyer un courriel au loisirs@loisirscll.com pour expliquer la situation.

4.2.2. Une fois qu'un protêt est déposé, il ne peut pas être retiré.

4.3. Évaluation du protêt

4.3.1. Suite à la partie, l'administration du CLL est avisée du protêt. L'administration contacte toutes les personnes impliquées pour avoir l'information nécessaire pour rendre un bon jugement.

4.3.2. Si l'administration juge que le protêt n'est pas valide et que l'équipe qui a déposé le protêt est dans le tort, la partie n'est pas reprise et le résultat de la partie reste tel quel.

4.3.3. Si l'administration juge que le protêt est valide et que l'équipe qui a déposé le protêt a gagné la partie, le résultat de la partie est valide et la partie n'est pas reprise. Si l'équipe qui a déposé le protêt a perdu le match, la partie est reprise à partir du jeu suivant le jeu où le protêt a eu lieu.

4.3.4. Lors de la reprise d'un match où un protêt a eu lieu, l'alignement des joueuses doit rester les mêmes pour les deux équipes. Toute modification à l'alignement doit être approuvée par la ligue avant la reprise de la partie.

5. Annexe

5.1. Schéma du terrain ligue femme

5.1.1. La distance des buts 65' sera en période d'essai lors du début de saison 2023.

