



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 joueurs.....	5
2.3. Terrain.	6
2.4 Équipement	6
3. Règles du jeu	6
3.1. Lanceur	6
3.2. Frappeur	7
3.3. Coureur.....	7
3.4. Joueur défensif	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.....	9

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 le capitaine d'une équipe afin de confirmer un règlement avec l'arbitre. Le 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. Le capitaine se doit de respecter la décision de l'arbitre. Le capitaine peut effectuer un protêt s'il 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, logo d'équipe, commanditaire, chandail et nom dans le dos du joueur doit être autorisé par le CLL.

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

1.2.4. Le paiement complet des joueurs doit être effectué lors de l'inscription du joueur pour qu'il soit éligible de jouer. Un nombre maximum de 12 joueurs réguliers est autorisé lors de l'inscription d'une équipe, sauf exception.

1.2.5. Un joueur 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. Un joueur ne peut pas s'inscrire comme joueur régulier dans 2 équipes différentes.

1.2.7. Un joueur régulier ne peut pas jouer pour une autre équipe que la sienne lors des séries éliminatoires.

1.2.8. Un joueur peut remplacer dans toutes les équipes, le capitaine se doit de toujours essayer d'avoir un remplaçant du même calibre que le joueur absent pour ne pas déséquilibrer la division.

1.2.9. Un joueur remplaçant est éligible pour participer aux séries éliminatoires avec une équipe s'il a joué **4** matchs ou plus avec cette équipe lors de la saison régulière et de la partie hors-concours.

1.2.10. Un joueur remplaçant peut jouer pour une seule équipe lors des séries éliminatoires.

1.3. Consommation

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

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

1.3.3. Tout joueur 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'un joueur 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 joueurs et aux équipes.

1.4.4. Le CLL se réserve le droit d'expulser ou suspendre tout joueur dont le comportement ou les actions sont jugés inadéquats ou graves. Les joueurs expulsés ou suspendus 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 joueur ou d'équipe.

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

1.4.7. Un joueur ou une équipe entière peut être banni de la ligue si le comportement d'un ou plusieurs de ses joueurs 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 6 manches. Il y a toujours deux parties consécutives.

2.1.2. Une partie doit être jouée 4 manches complètes pour être considérée valide. Si elle est interrompue par la pluie, la partie doit être reprise à partir du moment 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 qui est une manche ouverte.

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

2.1.5. La première partie commence selon l'horaire et la deuxième partie commence maximum 10 minutes après le premier match, à la discrétion de l'arbitre.

2.1.6. Une équipe qui n'a pas minimum 7 joueurs présents 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 coureurs substitués pourront être utilisés 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 joueurs

2.2.1. L'alignement des joueurs d'une équipe doit avoir un minimum de 10 joueurs et un maximum de 12 joueurs, sauf exception.

2.2.2. Tous les joueurs sur l'alignement des joueurs doivent frapper à leur tour au bâton.

2.2.3. Un joueur 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'un joueur s'est blessé au cours du match, un retrait ne lui est pas attribué et l'alignement continue avec le joueur suivant. Le jugement est laissé à la discrétion de l'arbitre. Le joueur blessé ne pourra pas retourner frapper de la partie.

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

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

2.2.6. Un joueur peut être ajouté à la fin de l'alignement avant le début de la troisième manche lors d'un match, tant que la limite maximum de joueurs 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 il doit être un joueur de l'équipe en défensive.

2.2.8. Les équipes peuvent avoir des remplaçants jusqu'à remplir le nombre de joueur régulier d'une équipe. Une équipe de 12 joueurs réguliers pourrait par exemple avoir 10 joueurs réguliers ainsi que 2 remplaçants s'ils le désirent.

2.3. Terrain

2.3.1. Les joueurs 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 frappeur n'est pas obligatoire, mais fortement recommandé.

3. Règles de jeu

3.1. Lanceur

3.1.1. Le lanceur est fourni par l'équipe au bâton, c'est-à-dire à l'offensive. Un lanceur doit absolument être inscrit sur l'alignement des joueurs, et donc frapper à son tour au bâton.

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

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

3.1.4. Pour mettre fin au jeu en défensive, la balle doit être retournée au lanceur par un joueur de champ intérieur. Si la balle provient du champ extérieur (champs et maraudeurs), le lanceur 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. Un lanceur 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 lancers par présence au bâton est de 2 pour la ligue homme. Après ce nombre de prises, un frappeur est considéré comme retiré.

3.2.2. Une balle qui n'est pas frappée en jeu par le frappeur 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") et le lancer recommence.

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. Le frappeur doit effectuer un élan complet, aucun coup retenu ("bunt") ou élan retenu. Si le frappeur fait contact avec la balle lors du coup retenu, il est automatiquement retiré.

3.2.5. Le frappeur doit avoir un pied derrière le devant du marbre lors du contact avec la balle, sinon il sera déclaré comme retiré. Aucune limite sur le nombre de pas effectués n'est imposée.

3.2.6. Le frappeur ne peut pas piler sur le marbre au moment du contact avec la balle, sinon il est déclaré retiré.

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

3.3. Coureurs

3.3.1. Lors de sa course vers le 1er but, le frappeur doit absolument toucher à la partie orange du but, sauf s'il n'y a pas de jeu au 1er but. S'il touche à la partie blanche du but, il sera déclaré retiré. Dans cette même situation, le joueur en défensive doit absolument toucher à la partie blanche du 1er but. S'il touche à la partie orange du but, le coureur sera déclaré sauf.

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

3.3.3. Un coureur peut "tagger" à partir du moment que le joueur en défensive touche la balle, et non à partir du moment où il a le plein contrôle.

3.3.4. Un coureur 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 il pourrait atteindre le marbre sur le jeu est si la balle est lancée hors du terrain par un joueur en défensive. Le règlement habituel s’applique dans cette situation.

3.3.5. Un coureur ne peut pas quitter son but avant que le frappeur fasse contact avec la balle, sinon il sera déclaré retiré.

3.3.6. Un coureur ne peut pas effectuer un vol de but ou du marbre.

3.3.7. Afin de marquer un point, le coureur doit dépasser la ligne de point, qui se trouve en ligne droite entre le marbre et la clôture. Le coureur ne peut pas toucher au marbre, sinon il est déclaré retiré et le point n’est pas valide.

3.3.8. Un coureur 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 coureur, le 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, le coureur sera retiré.

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

3.3.11. Si jamais un joueur est blessé avant la partie, le capitaine doit informer l’autre capitaine ainsi que le marqueur que le joueur va arrêter au premier but à chaque présence au bâton et qu’il sera remplacé par le dernier retrait ou le dernier point rentré. Ce joueur ne comptera pas comme étant un coureur substitut.

3.4. Joueurs défensifs

3.4.1. Tout joueur défensif doit se présenter à sa position dans un temps jugé raisonnable par l’arbitre. Si le temps est considéré comme exagéré, le joueur 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’un joueur en défensive y touche, le frappeur obtient un double automatique et les coureurs avancent de 2 buts à partir du but où ils 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 un joueur en défensive, les coureurs avancent de 2 buts à partir de l’endroit où ils étaient lorsque le joueur défensif a touché la balle en dernier. Si la balle est sortie du terrain volontairement par un joueur en défensive, 3 buts sont attribués aux coureurs.

3.5.3. Lors d’un jeu défensif, si la balle entre dans un enclos des joueurs (“dugout”), les coureurs avancent de 1 but à partir de l’endroit où ils 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 un joueur offensif au premier et au deuxième but, le frappeur est retiré automatiquement et les joueurs offensifs 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 un joueur non autorisé 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, le 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 le capitaine juge que l'arbitre interprète toujours mal le règlement, un protêt peut être déposé par le 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 un joueur non autorisé 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, le capitaine d'équipe doit demander un temps d'arrêt à l'arbitre et annoncer à l'arbitre, au marqueur et au capitaine adverse qu'un protêt est déposé sur le jeu. La partie reprend ensuite son cours jusqu'à la fin. Après la partie, il 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 joueurs 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 homme

5.1.1. La distance des buts 70' sera en période d'essai lors du début de saison 2023.

