



*Ligue du Bas-Canada*

# RÈGLEMENTS

SAISON 2021

# Table des matières

1. Déroulement de la saison .....	2
2. Général .....	2
3. Équipe .....	3
4. Équipement.....	4
5. Vol de but.....	4
6. Marbre .....	4
7. Lanceur.....	5
8. Maraudeur .....	6
9. Frappeur.....	6
10. Manche ouverte .....	7
11. Blessures.....	7
12. Spécifications.....	7

# 1. Déroulement de la saison

## 1.1 Nombre de parties :

- 12 parties de saison régulière;
- 1 à 5 parties de séries éliminatoires.

## 1.2 Dates (exceptionnelles en raison de la COVID-19) :

- Début de la saison : 14 juin;
- Fin de la saison : 15 octobre

## 1.3 Horaire des parties :

- Lundi 21h parc Isabelle;
- Lundi 21h parc Madelaine
- Mardi 21h parc Isabelle;
- Mardi 21h parc Montcalm.

# 2. Général

2.1 Les parties durent 6 manches maximum. Une partie peut se terminer avant cela si une manche débute après 1h15 de jeu. Celle-ci devient la dernière manche de la partie;

2.2 Chaque partie doit contenir une manche ouverte. La gestion du temps des parties appartient aux arbitres mais chaque capitaine est responsable de s'assurer de la tenue d'une manche ouverte.

2.3 L'équipe défensive peut avoir jusqu'à 10 joueurs sur le terrain;

2.4 Les manches se terminent après un maximum de 5 points par l'équipe offensive à l'exception de la manche ouverte (voir section 10);

2.5 Les buts sont à 65 pieds;

2.6 La distance entre la plaque du lanceur et le marbre est de 46 pieds.

2.7 Lorsqu'il y a un écart de 15 points ou plus après 4 manches complètes de jeu, les capitaines se rencontrent avec les arbitres pour décider si la partie continue.

- 2.8 Un changement de balle est effectué au moment où les femmes sont au bâton.
- Balle femmes : 244
  - Balle hommes : Hot dot
- 2.9 Le lanceur a la responsabilité d'effectuer le changement de balle adéquat entre les hommes et les femmes. Si le changement de balle est oublié (ex : on lance une balle 244 à un homme) le frappeur ne peut pas être tenu responsable et sa frappe (si elle a eu lieu) est bonne.
- 2.10 Si un relais est expédié hors du terrain ou au banc des joueurs, tous les coureurs avancent automatiquement de 2 buts à partir de leur position sur le terrain au moment où le relais a été fait;
- 2.11 Un « Infield fly » (ballon à l'avant-champ) est appelé au jugement de l'arbitre et le frappeur est automatiquement retiré (que la balle soit attrapée ou non) si :
- Il y a 0 ou 1 retrait;
  - L'équipe à l'offensive a des coureurs au 1er et au 2e but ou au 1er, au 2e et au 3e but;
  - La balle frappée est un ballon à l'avant-champs attrapable dans un effort raisonnable (au jugement de l'arbitre).

### **3. Équipe**

- 3.1 Les équipes doivent avoir au minimum 8 joueurs dont une fille pour pouvoir jouer;
- 3.2 Il doit y avoir au minimum 1 fille sur le terrain en tout temps
- 3.3 Si une équipe ne se présente pas ou n'a pas le nombre minimal de joueurs, elle encaisse une défaite automatique de 7-0;
- 3.4 Si un joueur dans l'alignement n'est pas encore arrivé lorsque c'est à son tour de frapper, le capitaine prend un retrait automatique à chaque présence manquée par le joueur. Cependant, le capitaine peut décider à tout moment de rayer le joueur de la formation (celui-ci ne peut être réinséré plus tard dans la partie);
- 3.5 En aucun cas une partie sera remise si une ou les deux équipes n'ont pas le nombre minimal de joueurs;
- 3.6 Un remplaçant doit jouer un minimum de 3 parties pour pouvoir participer aux séries.

## 4. Équipement

- 4.1 Les crampons en métal sont interdits;
- 4.2 Le port de l'équipement de receveur est **obligatoire**;
- 4.3 Le masque pour les lanceurs est **obligatoire**.
- 4.4 Le casque pour les frappeurs et les coureurs est **obligatoire**.
- 4.5 Le masque pour les joueurs d'avant-champ est **fortement** recommandé.
- 4.6 Les jambières protectrices pour les lanceurs sont **fortement** recommandés.
- 4.7 Les bâtons utilisés doivent contenir une certification approuvée « Slo-Pitch » par Softball Canada (voir lien).

[https://softball.ca/programs/umpires/approvedbats?fbclid=IwAR37ZCN4JB5ZtN8n7PIP\\_2Ucb2IiAHUkpao\\_otb3ujbJyKfh2m0cUExE4](https://softball.ca/programs/umpires/approvedbats?fbclid=IwAR37ZCN4JB5ZtN8n7PIP_2Ucb2IiAHUkpao_otb3ujbJyKfh2m0cUExE4)

## 5. Vol de but

- 5.1 Aucun vol de but n'est permis;
- 5.2 Le « tag » est permis à chacun des buts si une balle frappée est attrapée sans avoir touchée au sol;
- 5.3 Le vol de but suite à une erreur du receveur est interdit (lorsque que le receveur n'attrape pas le lancer du lanceur ou que la balle est morte par exemple);
- 5.4 Le joueur offensif ne peut pas lâcher son but avant que la balle ne soit frappée (par contre, si c'est le cas, il n'est pas retiré).

## 6. Marbre

- 6.1 Une première ligne blanche est placée à égalité du marbre, perpendiculairement à la ligne du 3e but. Pour faire un point, le joueur offensif doit toucher par terre de l'autre côté de cette ligne;
- 6.2 Si un joueur offensif touche le marbre, son équipe reçoit un avertissement et il n'est pas retiré (le point compte). Si le joueur ou un autre joueur de la même équipe répète l'erreur, c'est un retrait et le point ne compte pas;

- 6.3 Une deuxième ligne blanche est placée perpendiculairement à la ligne du 3e but à environ 20 pieds du marbre (la distance peut être légèrement variable). Dès qu'un joueur offensif touche ou dépasse cette ligne, il ne peut plus retourner vers le 3e but.
- 6.4 Pour retirer un coureur au marbre, un joueur défensif doit toucher le marbre avant que le coureur ne traverse la ligne du marbre. En aucun cas un joueur défensif peut « taguer » un joueur offensif entre la ligne de non-retour et la ligne du marbre. Si cela se produit, le joueur offensif n'est pas retiré.
- 6.5 Un joueur défensif peut « taguer » un coureur qui se retrouve entre le 3e but et la ligne de non-retour (en cas de souricière par exemple).

## 7. Lanceur

- 7.1 Au début de la partie, le capitaine de chaque équipe doit fournir à l'arbitre en chef le nom de son lanceur partant, ainsi que 2 lanceurs de relève. Le lanceur partant doit débiter la partie mais il peut être retiré à tout moment de la rencontre pour être remplacé par un releveur.
- 7.2 Le lanceur peut être changé en tout temps;
- 7.3 Un même lanceur n'a pas de limite sur le nombre de manches qu'il lance;
- 7.4 Le lanceur ne peut pas faire de moulinet complet du bras ou un lancer par en haut;
- 7.5 Pour qu'un lancer soit légal, le lanceur se doit de débiter sa motion avec au moins un pied en contact avec la plaque du lanceur. Au moment où la balle quitte la main du lanceur, celui-ci doit encore avoir un pied en contact avec la plaque.
- Chaque lanceur a droit à un avertissement pour lancer illégal par partie. Après un avertissement, chaque lancer illégal est une balle.
- 7.6 La zone de prise est la suivante :
- En hauteur : entre les pectoraux et les genoux du frappeur;
  - En largeur : limites latérales du marbre (tant qu'une section de la balle passe au-dessus des limites latérales du marbre, c'est une prise).
- 7.7 Les buts sur balles intentionnels (4 balles de suite sans prises (volontaire ou pas)) sont interdits. Le cas échéant, chaque coureur avancera de deux buts (en partant de la position ou il était avant que la balle soit mise en jeu).

- 7.8 Lorsqu'un lanceur est retiré de la rencontre, il ne peut plus lancer de la partie. Il pourra toutefois jouer en défense où être sur le banc.
- 7.9 Au total, 3 lancers de pratique seront attribués pour l'ensemble des lanceurs d'une équipe (durant une partie).
- 7.10 Un lanceur n'a pas le droit d'envoyer la balle volontairement sur le frappeur. Si l'arbitre juge que c'est le cas, le frappeur avancera automatiquement au 1<sup>er</sup> but (et les autres coureurs aussi si le cas s'applique). Si le lanceur effectue cette manœuvre une deuxième fois, il sera retiré de la partie.

## 8. Maraudeur

- 8.1 Le maraudeur peut se positionner à l'endroit de son choix sur le terrain, comme tous les autres joueurs.

## 9. Frappeur

- 9.1 Un maximum de 3 coups de circuit est autorisé dans une partie pour une même équipe. À partir du 4<sup>e</sup> coup de circuit, celui-ci est considéré comme un coup simple et tous les coureurs avancent d'un but (même si ce n'est pas un jeu forcé);
- 9.2 Une balle qui est frappée dans le filet au parc **Montcalm** est considérée comme un coup de circuit.
- 9.3 Un joueur ne peut se placer sur le marbre lors de sa présence au bâton afin d'empêcher le lanceur d'atteindre l'ensemble de la zone de prise.
- 9.4 Si une balle est lancée en direction du frappeur :  
Celui-ci doit obligatoirement tenter de l'éviter. Si l'arbitre juge que le frappeur n'a pas fait l'effort nécessaire pour l'éviter, celui-ci obtiendra une prise supplémentaire à son compte (et peut être retirer le cas échéant).  
Dans le cas où le frappeur tente d'éviter la balle mais est tout de même atteint par celle-ci (hors de la zone de prise), il ira automatiquement au 1<sup>er</sup> but (et les joueurs sur les coussins avanceront si le cas s'applique).

9.5 Un double automatique est accordé au frappeur et aux coureurs qui sont déjà sur les buts (selon leur position sur le terrain au moment où le coup est frappé) dans les situations suivantes :

- Une balle frappée au champ rebondit par-dessus la clôture.
- Une balle frappée sur le terrain roule sous la clôture ou dans toute autre ouverture menant à l'extérieur du terrain.

9.6 Les amortis sont autorisés.

## 10. Manche ouverte

10.1 Il n'y a pas de maximum de points pour cette manche. La manche se termine lorsque l'équipe défensive complète 3 retraits;

10.2 La 6e manche de la partie est ouverte;

10.3 Les arbitres peuvent déclarer une manche ouverte s'il est jugé que la partie n'aura pas 6 manches en raison du temps (point 2.1).

## 11. Blessures

11.1 Un frappeur blessé doit frapper et se rendre par lui-même au premier but. Une fois au premier but, celui-ci peut se faire remplacer par le dernier retrait de son équipe pour courir les autres buts.

11.2 Si un joueur doit quitter la partie en raison d'une blessure, ses présences au bâton sont annulées sans engendrer de retrait.

## 12. Spécifications

Tous les capitaines recevront une copie en papier des règlements de la ligue et devront s'y référer en cas de questionnement. Dans le cas où les membres ne sont pas en mesure de s'entendre, la parole de l'arbitre sera maître et sa décision devra être respectée. La situation du jeu devra être transmise à Simon L'Heureux ou Jonathan Ferland, afin de faire une mise-à-jour des règlements (si le cas s'applique). Aucun manque de respect envers les arbitres ou les joueurs ne sera toléré. Le cas échéant, des mesures disciplinaires seront appliquées par l'arbitre et par la ligue (si nécessaire). Il en va de la responsabilité des capitaines de s'assurer du bon déroulement et de l'esprit sportif de leurs équipes.