



## Ligue de Balle-Molle les Vétérans de Chambly **RÈGLEMENTS**

### **1. Équipement**

- 1.1 Les souliers avec des crampons en métal sont défendus.
- 1.2 Le joueur peut jouer avec le gant de baseball qu'il possède peu importe sa position défensive.
- 1.3 Chaque partie doit débuter avec une balle neuve approuvée par la Ligue
- 1.4 Le port du chandail de son équipe respective et des pantalons noir est obligatoire dès qu'un joueur se présente sur le terrain pour jouer une partie. Seulement le port de la casquette des Vétérans est permis.
- 1.5 Tout équipement règlementaire sera accepté.
- 1.6 La balle utilisée sera : TPS 105LSS (COR.470) Corde rouge
- 1.7 Les bâtons illégaux tel que décrit dans les règlements de Softball Québec sont interdits dans la ligue. Vous pouvez voir la liste des bâtons illégaux à l'adresse:

[http://www.asasoftball.com/about/build\\_batlist\\_one\\_page.asp](http://www.asasoftball.com/about/build_batlist_one_page.asp)

Tout joueur étant pris à frapper avec un tel bâton, un retrait sera inscrit à la feuille de pointage de l'équipe.

### **2. La discipline**

- 2.1 Aucune critique, aucune bousculade et aucun geste disgracieux ne seront tolérés soit envers un arbitre ou envers un autre joueur.
- 2.2 Si un joueur se fait expulsé durant un match (entre la période de réchauffement et la fin de la 5<sup>e</sup> manche), le joueur sera suspendu pour le reste de la partie ainsi que le prochain match de son équipe.
- 2.3 Si un joueur se fait expulser par un arbitre à partir de la 6<sup>e</sup> manche, le joueur sera expulsé pour le reste de la partie ainsi que pour les 2 prochains matchs de son équipe.
- 2.4 Tout joueur qui lance volontairement son bâton est immédiatement expulsé de la partie.
- 2.5 Tout usage de boissons alcoolisées et de narcotiques est strictement interdit durant la partie. Tout joueur qui fait un tel usage sera immédiatement expulsé de la partie. Il est également défendu de fumer sur le terrain durant la partie.

### **3. Les équipes**

- 3.1 Le joueur remplaçant d'une autre équipe de la ligue devra frapper au dernier rang de l'alignement des frappeurs dans l'équipe pour laquelle il va jouer.
- 3.2 **Si une équipe débute à 9 joueurs et qu'un joueur se blesse durant la partie, le joueur remplaçant devra respecter la côte (égal ou inférieur) du joueur qui vient de se blesser durant le match. Si la côte est supérieur, le joueur remplaçant ne frappera pas.**
- 3.3 Une équipe doit favoriser ses lanceurs avant de faire appel à n'importe lequel de ses joueurs pour lancer en relève.

### **4. La partie**

- 4.1 Une partie est complétée si cinq (5) manches ont été entièrement jouées avant l'arrêt de la partie par l'arbitre. Cependant, quatre manches et demi (4½) seront suffisantes pour déclarer la partie complète si, à ce moment, l'équipe qui reçoit domine au pointage.
- 4.2 Tant qu'une partie n'est pas commencée, c'est au comité exécutif de la Ligue de décider si une partie se joue ou non. Dès que la partie est officiellement commencée, c'est l'arbitre du match qui décide de sa poursuite ou non.
- 4.3 Durant la saison, toute partie à une durée de sept (7) manches ou une heure cinquante-cinq minutes (1h55). Aucune nouvelle manche ne débutera après une heure quarante-cinq minutes (1h45) de jeu.
- 4.4 **Toutes les manches qui débuteront après une heure quarante-cinq minutes (1h45) de jeu seront considérées comme manches ouvertes**
- 4.5 Une partie peut se terminer par un pointage égal pendant la saison.

### **5. Pendant le Jeu**

- 5.1 Pour voler un but, on ne peut quitter le coussin avant que la balle n'ait quitté la main du lanceur.
- 5.2 Concernant le jeu au marbre, **le joueur devra afin de marquer un point toucher le sol après la ligne ou la ligne qui croise le marbre.** Tous joueurs qui toucheront au marbre seront automatiquement retirés sauf s'il y a eu un coup de circuit extérieur. Si le joueur offensif dépasse la ligne située entre le troisième (3<sup>e</sup>) but et le marbre, le joueur est obligé de se rendre au marbre.
- 5.3 Le vol du marbre est permis. Par contre, il ne peut pas avoir de contact entre le joueur offensif et défensif. L'article 5.2 du jeu au marbre de la ligue tombe en fonction.
- 5.4 Le frappeur est automatiquement retiré sur une troisième (3<sup>e</sup>) prise même si le lancer échappe au receveur.

- 5.5 L'arbitre du match est le seul juge à savoir si un frappeur après avoir été atteint par un lancer doit ou non se rendre au premier coussin.
- 5.6 Un joueur ne doit pas recevoir plus d'un but sur balle intentionnelle durant la partie. Seul l'arbitre décidera s'il y a eu plus qu'un but intentionnel. À ce moment-là, le lanceur devra lancer jusqu'à ce que le frappeur soit retiré ou est frappé la balle sur le jeu.
- 5.7 Si un joueur est blessé et qu'il ne peut courir après l'arrêt de jeu suivant sa présence au bâton, il peut se faire remplacer par le dernier retrait. S'il ne revient pas à la défensive après le jeu offensif, il sera retiré automatiquement de la partie et il ne pourra revenir au jeu. Le joueur peut exercer ce règlement seulement qu'une fois pendant la partie. Si cela arrive une deuxième fois, il sera rayé de l'alignement.
- 5.8 Le changement d'un lanceur au monticule se fait seulement qu'après la cinquième (5<sup>e</sup>) manche ou si l'équipe adverse a huit (8) points et plus. Par contre, le lanceur peut être changé s'il se blesse, en tout temps.
- 5.9 À chaque changement de lanceur, ce nouveau lanceur à droit à cinq (5) lancers de réchauffement.
- 5.10 Nonobstant l'article 5.8, un lanceur qui revient au monticule après avoir déjà lancé dans la même partie n'aura pas droit aux lancers de réchauffement.
- 5.11 Avant le début de chaque manche, le lanceur a droit à trois (3) lancers de réchauffement.
- 5.12 Si une balle passe en dessous de la clôture dans le champ, le joueur le plus près de la balle lèvera un bras et devra attendre que l'arbitre vienne vérifier et s'il est en accord les joueurs à l'offensive avanceront de deux (2) buts par rapport à l'endroit qu'ils étaient avant la frappe. S'il est en désaccord, cela sera l'arbitre qui décidera du nombre de but que le ou les joueurs devront avancer.
- 5.13 Pour éviter d'aggraver une blessure, il est permis qu'un (1) joueur par équipe, faisant parti de l'alignement partant, a l'option de ne pas courir suivant un coup sûr. Cependant, il devra frapper dernier de son alignement. Le coureur remplaçant sera le dernier retrait effectué. Cette décision devra être prise avant le début de la partie et le représentant de l'équipe adverse devra aussi être informé de cette décision avant le début de la partie.

## **6. Interprétation**

- 6.1 Les règlements de balle-molle qu'approuvés par Softball Québec seront utilisés durant les parties de la ligue.
- 6.2 S'il y avait divergence ou conflit entre un règlement de Softball Québec et les règlements ci-dessus exposés, ces derniers auront préséance.