



RÈGLEMENTS DE JEU

(Mise à jour 2024)

1. Équipement

- 1.1 L'utilisation de souliers à crampons de métal est interdite.
- 1.2 Le receveur doit porter un masque en tout temps. L'utilisation des autres équipements (plastrons et jambières) est fortement recommandée. La ligue recommande également le port du masque pour tous les joueurs qui agissent comme receveurs d'échauffement entre les manches.
- 1.3 Chaque joueur doit porter un uniforme complet, soit le chandail aux couleurs de son équipe et un pantalon (short) de balle-molle de couleur noire. Le joueur qui ne s'y conforme pas peut se voir interdire l'accès au terrain.
- 1.4 Aucune pièce d'équipement (gant, blouson, casquette, etc.) ne doit être déposée sur la clôture délimitant le terrain et les abris des joueurs.
- 1.5 Seuls les bâtons fournis par la ligue peuvent être utilisés. Un joueur utilisant un bâton non conforme sera retiré.
- 1.6 Les gants de 1er but et de receveur ne peuvent être utilisés qu'à ces positions.
- 1.7 Le port du casque ou du masque protecteur pour les lanceurs est obligatoire ainsi que le port du casque protecteur à 2 oreilles pour les frappeurs et les coureurs.

2. Terrain

- 2.1 Pour marquer un point, le coureur doit toucher la ligne ou le sol au-delà de la ligne tracée vis-à-vis le marbre. Si le coureur touche le marbre, il est retiré. Pour retirer le coureur, le joueur en défensive en possession de la balle n'a qu'à toucher au marbre.
- 2.2 Une ligne de « non-retour » est tracée à mi-chemin entre le 3e but et le marbre. Un coureur qui traverse cette ligne (en la touchant ou en la franchissant) ne pourra retourner au 3e but, même si une chandelle ou un ballon est attrapé. Pour retirer le coureur, le joueur en défensive n'a qu'à toucher au marbre lorsqu'il est en possession de la balle. Dans le but d'éviter les contacts au marbre, aucun retrait ne

peut être effectué sur le coureur en lui touchant avec la balle entre cette ligne et le marbre.

- 2.3 Si une balle est attrapée en défensive avant qu'elle ne touche le sol et que le coureur posté au 3e but (croyant que cette balle ne soit saisie) touche ou franchit cette ligne, il sera automatiquement déclaré retiré.
- 2.4 Pour les tournois, une clôture sera installée à 225 pieds du marbre sur le terrain #3

3. La partie

- 3.1 Une partie complète compte six (6) manches. Si le match n'est pas rendu à la sixième manche, on ne commencera pas de manche après 1h20 de jeu.
- 3.2 Les joueurs et arbitres doivent être prêts à commencer les parties à l'heure prévue. S'il manque des joueurs, l'équipe adverse doit fournir un ou des joueurs en défensive à l'autre équipe en attendant que d'autres joueurs arrivent.
- 3.3 L'arbitre annoncera le dernier frappeur 2 minutes avant la fin (19h58, 21h28 et 22h58).
- 3.4 Si la dernière manche commencée n'a pu être complétée, le pointage à la fin de la dernière manche complétée sera effectif.
- 3.5 Si le temps le permet et que les 2 équipes sont d'accord, l'équipe qui reçoit peut venir frapper à la fin de la dernière manche, même si elle a déjà gagné la partie.
- 3.6 Le règlement de la chandelle intérieure (infield fly) s'applique en tout temps. Pour ce faire, il doit y avoir un coureur au premier et un coureur au deuxième but (les buts peuvent être remplis) et il doit y avoir moins de deux retraits. Une balle décrivant un arc (jugement de l'arbitre) doit être frappée et elle doit être facilement attrapable par un joueur à l'avant-champ. À ce moment, le frappeur est retiré et les coureurs avancent à leur risque.

4. Équipes

- 4.1 Un minimum de 8 joueurs par équipe est requis pour disputer une partie. Si une équipe n'a pas le nombre de joueurs requis, l'autre équipe doit, si possible, lui prêter un ou des joueurs.
- 4.2 Une équipe peut faire appel à des remplaçants provenant d'autres équipes. Il est interdit de faire appel à des joueurs n'étant pas inscrits dans notre ligue ou à des enfants de joueurs et ce, pour des raisons de sécurité et d'assurances.
- 4.3 Une équipe qui compte sur la présence de 11 joueurs doit faire sauter une manche en défensive à un joueur différent par manche. Si 12 joueurs sont présents, tous les joueurs devront céder leur place pendant une manche en défensive.

5. Pointage et classement

- 5.1 Aucune statistique (classement des équipes, moyennes au bâton des joueurs, etc.) ne sera tenue pendant le calendrier régulier.

- 5.2 Une équipe ne peut marquer plus de 5 points par manche, sauf lors de la 6e manche (qui ne présente aucune limite quant au nombre de points pouvant être marqués) ainsi que lors des manches de prolongation lors des tournois.

6. Le lanceur

- 6.1 Le lanceur doit amorcer son lancer en ayant un pied en contact avec la plaque du lanceur, effectuer une motion régulière et faire un lancer de balle-molle (sans moulinet).
- 6.2 Un lanceur « A » ne peut lancer dans plus de 3 manches dans une partie. Il n'y a pas de limite en ce qui concerne le nombre de manches lancées par un lanceur « B ».
- 6.3 Un lanceur « A » retiré d'une manche ne peut revenir lancer dans cette manche et sa présence dans cette manche sera considérée comme une manche lancée dans son total de 3 manches.
- 6.4 Le lanceur qui se présente pour la première fois à la plaque aura droit à 5 lancers d'échauffement et à 3 pour les autres manches.
- 6.5 Le lanceur ne peut porter une « undershirt » aux manches blanches ou pâles. Le cas échéant, l'arbitre demandera au lanceur de retirer son « undershirt » ou de le changer pour un « undershirt » aux manches de couleur foncée (bleu marine ou noire de préférence).

7. Le frappeur

- 7.1 Le frappeur qui est dans le cercle d'attente ne doit pas se présenter au marbre avant que le jeu soit arrêté.
- 7.2 Il est interdit de feindre le coup retenu puis d'exécuter un élan complet par la suite. Dans un tel cas, la balle sera déclarée « morte », le frappeur sera retiré et les coureurs devront (si nécessaire) réintégrer leur coussin d'origine.
- 7.3 Un seul coup retenu réussi par équipe est permis à l'intérieur d'une même manche. Si un 2e coup retenu est tenté, le frappeur est retiré et les coureurs retournent à leur but.
- 7.4 Même s'il n'y a pas de zone des frappeurs tracée, il est demandé aux arbitres de surveiller les frappeurs qui abusent en prenant un pas additionnel vers le lanceur. Si cela devait se produire, la balle devient « morte » et compte pour une fausse balle. Le frappeur est averti et, en cas de récidive, il sera déclaré retiré.

8. Le coureur

- 8.1 Le vol de but est interdit et les coureurs ne peuvent quitter leur but avant que la balle ne passe le marbre. Un premier avertissement sera donné au coureur fautif. Dans les tournois, l'officiel devra déclarer un coureur fautif retiré.
- 8.2 Un coureur doit retourner à son but lorsque le lanceur est en possession de la balle à l'intérieur du cercle entourant la plaque.

- 8.3 Il est permis d'avoir recours à un coureur suppléant quand un joueur est incapable de courir à cause d'une blessure. Dans ce cas, le frappeur-coureur doit s'arrêter au 1er but (peu importe l'endroit où a été frappée la balle), toucher au coussin orange et demeurer à l'extérieur des lignes. Un avertissement sera donné au coureur fautif jusqu'au tournoi de mi-saison et par la suite, il sera déclaré retiré.

Le joueur incapable de courir doit se faire remplacer pour toutes les présences d'une partie. Ce joueur doit être remplacé par celui qui a constitué le dernier retrait (afin d'accélérer les parties, on ne fait pas déshabiller un receveur pour remplacer un coureur blessé).

Avant la partie, le capitaine doit aviser l'arbitre si des joueurs de son équipe sont dans l'incapacité de courir, mais il pourra également le faire durant le match si une blessure survient (on souhaite que les équipes n'abusent pas de cette règle dans le but de remplacer un coureur « lent » par un coureur plus « rapide »).

Si la partie a lieu sur un terrain clôturé et que le joueur blessé frappe un circuit ou un double automatique, il pourra courir les buts lui-même pour se rendre au marbre ou au 2e but. Cette règle s'applique également dans le cas d'une balle relayée à l'extérieur des limites du jeu.

- 8.4 Afin d'accélérer le jeu, après 2 retraits, si le receveur est un coureur sur les buts, il doit être remplacé par le joueur ayant constitué le dernier retrait.
- 8.5 Si une balle est relayée hors des limites de jeu, en passant sous une clôture ou l'arrêt-balle (back-stop), la balle est déclarée « morte » et les coureurs avancent (selon la position qu'ils occupaient au moment du relais).

9. Règles spécifiques aux tournois

Deux formules seront utilisées pour les tournois :

9.1 Tournoi de mi saison :

- 9.1.1 Un tirage au sort sera effectué pour former deux divisions de 4 équipes.
- 9.1.2 Un tournoi à la ronde sera effectué dans chacune des divisions
- 9.1.3 Après les trois parties dans notre division, un classement général sera fait avec les huit (8) équipes. Les équipes qui auront les quatre (4) meilleures fiches seront dans le pool A. Les quatre autres formeront le pool B.
- 9.1.4 Disposition des matchs :
- Semi finales B :
 - Partie #1 : 8e position VS 5e position
 - Partie #2 : 7e position VS 6e position
 - Semi finales A :
 - Partie #3 : 4e position VS 1re position
 - Partie #4 : 3e position VS 2e position
 - Finale B
 - Gagnant partie #1 VS Gagnant partie #2
 - Finale A
 - Gagnant partie #3 VS Gagnant partie #4

- 9.1.5 Lors des demi-finales et des finales A et B, c'est l'équipe qui a la meilleure fiche qui sera receveuse.
- 9.2 Tournoi de fin de saison :
- 9.2.1 Lors de la formation des divisions par tirage au sort pour la fin de saison, il est entendu que deux (2) des équipes qui étaient dans notre division à mi-saison, seront dans l'autre division pour la fin de saison.
- 9.2.2 Lors de la fin de saison, le tournoi commencera le jeudi soir et sera composé de quatre parties.
- 9.2.3 En plus de jouer une partie contre chacune des équipes de sa division (3 matchs), lors du samedi PM, il y aura une partie croisée avec l'autre division.
- 9.2.4 Le premier de la division Émond affrontera le quatrième de la division Frappier. Le deuxième sera opposé au troisième de l'autre côté et ainsi de suite... Ce n'est qu'à la suite des quatre parties qu'on classera les pools A et B en créant à nouveau un classement général de 8 équipes
- 9.2.5 Nous procéderons de la façon suivante pour déterminer les demi-finales et les finales :
- Semi finales B :
 - Partie #1 : 8e position VS 5e position
 - Partie #2 : 7e position VS 6e position
 - Semi finales A :
 - Partie #3 : 4e position VS 1re position
 - Partie #4 : 3e position VS 2e position
 - Finale B
 - Gagnant partie #1 VS Gagnant partie #2
 - Finale A
 - Gagnant partie #3 VS Gagnant partie #4
- 9.2.6 Pour les semi finales et les finales, c'est le classement du tournoi à la ronde qui déterminera les équipes receveuses.
- 9.3 Pour les classements des 2 tournois :
- 9.3.1 Une victoire vaut 2 points et une égalité donne un point à chaque équipe.
- 9.3.2 En cas d'égalité au classement, les critères de bris d'égalité seront dans l'ordre :
- Nombre de victoires
 - Le plus petit nombre de points accordés divisé par le nombre de manches jouées en défensive
 - Résultat entre les équipes à égalité
 - Pile ou face
- 9.4 Dans les tournois à la ronde et les éliminatoires, en cas d'intempéries, si la partie ne peut être terminée, elle devient officielle après 3 ½ manche si l'équipe qui reçoit a les devant et après 4 manches si l'équipe qui reçoit tire de l'arrière.
- 9.5 Une partie interrompue, avant qu'elle ne devienne officielle, à cause de la pluie, la noirceur, blessure grave ou autre, qui devait être reprise le sera avec le même

compte au même frappeur, avec le même lanceur. Un joueur absent pourra réintégrer l'alignement mais devra prendre la place de son remplaçant dans le rôle des frappeurs. La même règle s'applique aux joueurs qui devront être remplacés. Tout joueur non présent lors de la première rencontre, devront être ajoutés à la fin de l'alignement. En cas d'absence d'un joueur de la partie interrompue, suivre avec le prochain joueur de l'alignement. Pour un lanceur absent, y aller avec un de même calibre.

- 9.6 Lors des semi finales et des finales des tournois, en cas d'égalité, des manches de prolongation devront être jouées. Dans un tel cas, les équipes devront employer un système d'alternance en ce qui concerne l'utilisation des lanceurs. Par exemple, lorsqu'une équipe utilise son lanceur « A » en 7e manche, elle devra faire évoluer son lanceur B » en 8e manche et ainsi de suite jusqu'à la fin du match.
- 9.7 Dans les tournois à la ronde et les éliminatoires, un minimum de 9 joueurs est requis pour disputer la partie. Une équipe de 9 joueurs doit tout faire pour porter son nombre de joueurs à 10 avec un joueur qui aura la même cote, ou plus bas, que la cote la plus basse d'un de ses joueurs manquants. Pour les demi-finales et finales, ce joueur manquant devra obligatoirement être remplacé.
- 9.8 Il est possible, pour une équipe ne présentant pas le nombre de joueurs requis, d'avoir recours à des remplaçants. Ces remplacements doivent s'effectuer selon les modalités suivantes :
 - 9.8.1 Le classement officiel des joueurs fourni par la ligue doit être utilisé.
 - 9.8.2 Un joueur absent peut être remplacé par un joueur de pointage égal ou inférieur.
 - 9.8.3 Lorsque de tels remplacements sont nécessaires, le capitaine doit en aviser le capitaine de l'équipe adverse.
 - 9.8.4 Les noms des joueurs de remplacement doivent figurer à la fin du rôle des frappeurs de l'équipe.
 - 9.8.5 Dans les finales des tournois, les remplaçants doivent être choisis parmi les équipes éliminées.
 - 9.8.6 Si un litige survient quant à l'utilisation d'un joueur de remplacement, on doit alors faire appel à des membres du comité de la ligue non impliqués dans la partie. Ceux-ci rendront alors une décision qui tiendra compte des règles ci-haut énumérées.
- 9.9 Un joueur retardataire ne pourra intégrer l'alignement de son équipe si 3 manches ou plus ont été complétées. S'il arrive avant la fin de la 3e manche, son nom devra être inséré à la fin du rôle des frappeurs.
- 9.10 Une équipe désirant accorder un but sur balles intentionnel à un frappeur lors d'une situation particulière pourra le faire, une fois dans une manche, en avisant l'arbitre et le capitaine de l'équipe adverse. (Veuillez noter qu'on doit se servir de cette règle dans l'unique but d'augmenter ses options de retraits sur les coussins).
- 9.11 Les lanceurs désignés lors du repêchage ne peuvent être remplacés à moins de blessures ou de situation particulière acceptée par le comité.

- 9.12 Quand le lanceur A est présent, il doit obligatoirement lancer dans trois manches, (juin 2017) à moins d'une blessure l'empêchant de lancer ...Il devra affronter un minimum de trois (3) frappeurs avant d'être retiré du match sans blessure...
- 9.13 Lors des tournois, un lanceur « A » ne peut être remplacé par un joueur de la même équipe (ou d'une autre équipe) qui pourrait être considéré comme un lanceur « A ».
- 9.14 Une équipe qui devrait subir une défaite par défaut perdrait par un pointage de 9-0.
- 9.15 Si le match est arrêté par le « facteur temps », les points effectués par l'équipe qui reçoit seraient comptabilisés dans le cas d'une victoire ou d'un match nul. Si ce n'est pas le cas, on annulerait la manche non complétée.

10. Éthique des participants

- 10.1 Les joueurs doivent éviter tout commentaire visant à déranger les joueurs adverses.
- 10.2 Il est interdit aux joueurs et aux arbitres de fumer sur le terrain et dans les abris des joueurs.
- 10.3 Les décisions rendues par les arbitres sont finales. Aucune critique ou bousculade ne sera tolérée et des sanctions allant jusqu'à l'expulsion de la ligue pourraient être prises, et ce, sans remboursement.
- 10.4 Il est interdit de lancer volontairement son bâton, son gant, une balle ou tout autre objet dans le but de manifester du désaccord ou du mécontentement. Dans un tel cas, le joueur sera automatiquement expulsé du match.
- 10.5 Toute consommation de boisson alcoolisée est interdite pendant les matchs.
- 10.6 Il est interdit de feindre de toucher un coureur dans le but de l'induire en erreur et de le faire glisser inutilement au but. (fake tag)
- 10.7 Aucun joueur défensif ou offensif ne peut causer d'obstruction volontaire.
- 10.8 Le frappeur-coureur doit demeurer entre les 2 lignes blanches en courant vers le 1er but et s'assurer de toucher au coussin orange, afin d'éviter tout contact avec le joueur en défensive.
- 10.9 En cas de litige ou de désaccord, seul le capitaine a le droit de s'adresser à l'arbitre.
- 10.10 Tout joueur qui tente d'empêcher un double-jeu de façon dangereuse sera expulsé du match.
- 10.11 Un coureur retiré doit obligatoirement « sortir » du jeu afin de laisser la priorité à la défensive et ainsi éviter les collisions et les blessures.

Dernière mise à jour acceptée par l'ensemble des capitaines et administrateurs lors de la réunion du jeudi 15 février 2024.