

Règlements Ligue des Mordus

Les présents règlements ont été élaborés afin d'assurer la pratique sécuritaire et équitable de notre sport par tous les joueurs. Nous comptons sur votre collaboration pour les respecter afin de permettre à tous de bénéficier d'une saison de balle agréable et détendue.

Table des matières

1.	RÈGLEMENTS EN VIGUEUR.....	3
2.	BUTS ET OBJECTIFS DE LA LIGUE	3
3.	BUTS	3
4.	COMITÉ ET RÔLES.....	3
5.	FRANCHISE ET ADHÉSION D'ÉQUIPE	4
6.	CONTRATS DES JOUEURS	5
7.	COTATION DES JOUEURS.....	6
8.	LANCEURS.....	7
9.	UNIFORME REQUIS POUR JOUER.....	8
10.	CASQUE PROTECTEUR.....	8
11.	ÉQUIPEMENT DE RECEVEUR.....	8
12.	CRAMPONS ET MITAINES	9
13.	BALLES	9
14.	BÂTONS	9
15.	SAISON RÉGULIÈRE ET CALENDRIER.....	10
16.	DURÉE D'UNE PARTIE	11
17.	NOMBRE DE POINTS PAR MANCHE.....	11
18.	MERCY RULE	11
19.	TROISIÈME PRISE ÉCHAPPÉE	11
20.	VOL DE BUT ET MARBRE.....	11
21.	COUP RETENU («BUNT»).....	12
22.	BUT SUR BALLE INTENTIONNEL	12
23.	ABRI DES JOUEURS	12
24.	BACK STOP (GRILLAGE).....	12
25.	BUT DOUBLE AU PREMIER BUT	12

26.	JEU SERRÉ ET CONTACT AU MARBRE	13
27.	ALIGNEMENT DE PARTIE	13
28.	NOMBRE DE JOUEURS POUR UNE PARTIE ET RETARD.....	14
29.	MAUVAISE TEMPÉRATURE	14
30.	REMISE DE PARTIE	15
31.	ARBITRES	15
32.	MARQUEURS	16
33.	PRATIQUE D'AVANT PARTIE	16
34.	POINTAGE FINAL.....	16
35.	ALCOOL, CIGARETTE ET DROGUE	16
36.	CELLULAIRE	17
37.	EXPULSION ET SUSPENSION	17
38.	BAGARRE / PROVOCATION / INTIMIDATION	17
39.	INFLUENCER LE FRAPPEUR	18
40.	MATCH DES ÉTOILES.....	18
41.	CLASSEMENT ET STATISTIQUES.....	18
42.	CLASSEMENT ROUND-ROBIN	18
43.	SÉRIES	19
44.	ÉLIGIBILITÉ DES JOUEURS AUX SÉRIES.....	20
45.	COUREUR DE COURTOISIE.....	20
46.	PROTÊT	21
47.	COUPS DE CIRCUITS.....	21
48.	BANQUE DE JOUEURS.....	21

1. RÈGLEMENTS EN VIGUEUR

- a. À moins d'indications contraires, les règles de jeu utilisées par la ligue sont celles édictées par Softball Canada. Aucun règlement ne pourra être modifié en cours de saison.
- b. Les règlements de la ligue s'appliquent pour les réseaux sociaux, ex. injures, etc... Un manquement sur les réseaux sociaux est passible de sanction comme sur le terrain.

2. BUTS ET OBJECTIFS DE LA LIGUE

- a. S'AMUSER DANS UN ESPRIT SPORTIF, DE DÉTENTE ET D'AMITIÉ.
- b. Tout joueur ne respectant pas ce règlement peut se voir banni de la ligue.

3. BUTS

- a. Les buts sont placés à 65 pieds.

4. COMITÉ ET RÔLES

- a. Le comité a la responsabilité de veiller au respect de tous les règlements sans aucun préjudice.
- b. **MODIFIÉ LE 2017-03-07** - Le comité peut modifier les règlements de jeu, s'il le juge nécessaire. Il en avisera alors tous les capitaines d'équipe.
- c. Chaque équipe a droit à 2 membres par réunion du comité mais n'aura qu'une seule voix en cas de vote.
- d. Le comité désignera un comité de discipline ou de protêt pour toute plainte ou protêt déposé lors ou après une partie. Le comité sera formé d'un membre du comité directeur et de deux entraîneurs n'étant pas impliqués dans la cause à juger.
- e. **MODIFIÉ LE 2017-03-07** - Le comité peut rencontrer les deux joueurs et les arbitres en cause s'il le juge opportun (cas de force majeure).
- f. Ses décisions sont finales et sans appel.

- g. **MODIFIÉ LE 2017-03-07** - Lors de décision impliquant l'équipe d'un membre du comité, ce membre est exclu de toutes discussions et décisions.

5. FRANCHISE ET ADHÉSION D'ÉQUIPE

- a. Le coût de la saison est établi selon les coûts d'exploitation pour la saison. La franchise couvre fédération de la ligue et de l'équipe, assurances pour tous les joueurs inscrits sur le contrat d'équipe (maximum 17+ 3 gérants et/ou entraîneur-joueurs), arbitres, marqueurs, balles et terrains.
- b. **MODIFIÉ LE 2017-03-07** - Pour l'année 2017 ce montant sera de 2050\$.
- c. **MODIFIÉ LE 2017-03-07** - Un dépôt obligatoire de 500\$ ainsi que le montant des amendes encourues durant la saison précédente est payable à la ligue lors de l'inscription d'une équipe (1er novembre 2016). Ce dépôt sera déduit du montant de la franchise lors du règlement de celle-ci.
- d. Aucun remboursement du dépôt.
- e. **MODIFIÉ LE 2017-03-07** - La franchise complète de l'équipe doit être réglée par chèque (postdaté) pour le 1er Juin maximum. Le ou les chèques devront être remis à la dernière réunion d'avant saison des capitaines (Mois de mars).
- f. Il incombe aux capitaines d'équipe d'assurer le règlement des sommes dues avant l'échéance.
- g. Tout chèque NSF entraîne des frais de 75\$ payable en argent.
- h. En cas de non règlement des sommes dues, l'équipe ne pourra pas jouer et perdra automatiquement ses matchs 7-0 jusqu'au règlement des sommes dues à la ligue.
- i. **Aucun remboursement de franchise lors d'annulation, sauf s'il y a une équipe remplaçante.** Ce remplacement devra au préalable être entériné par le comité directeur de la ligue.

- j. Le signataire (capitaine) est entièrement responsable de tous ses joueurs et de leur respect des règles.
- k. La ligue des Mordus peut, par la voix du comité directeur de la ligue, annuler toute franchise en cas de manquements graves ou répétés aux règles de la ligue par une équipe.
- l. **MODIFIÉ LE 2017-03-07** - Tout changement de signataire (capitaine) doit être fait par écrit au comité de la ligue en précisant les coordonnées complètes du nouveau signataire.

6. CONTRATS DES JOUEURS

- a. La ligue s'adresse aux adultes âgés d'au moins 25 ans (âge atteint avant le début de la saison). Aucune exception n'est possible. Les joueurs de moins de 25 ans ayant été approuvés lors de la saison 2014 obtiennent un droit acquis.
- b. La date limite pour signer des contrats est le 15 juin de l'année en cours, à défaut de quoi l'équipe fautive ne pourra pas jouer et perdra automatiquement ses matchs 7-0 et ce, jusqu'à la remise du cahier d'équipe à la ligue.
- c. **MODIFIÉ LE 2017-03-07** - Une fois remis, le cahier d'équipe ne peut plus être modifié.
- d. Chaque équipe peut compter un maximum de 17 joueurs plus trois personnes agissant à titre d'instructeurs-joueurs et/ou de gérant d'équipe pour un total maximum de vingt personnes inscrites par cahier d'équipe.
- e. Il n'est pas permis pour un joueur de signer pour 2 équipes simultanément au sein de la ligue.
- f. **MODIFIÉ LE 2017-03-27** - Les capitaines de chaque équipe ont la responsabilité de veiller à ce que chaque joueur inscrit sur leur cahier d'équipe accepte de faire partie de son équipe.
- g. Comme la tarification des terrains dépend du pourcentage de joueurs résidant sur le territoire de Repentigny, il est très important de bien compléter l'adresse de chaque joueur. Une preuve de résidence pourrait être exigée au besoin.

- h. Le capitaine de chaque équipe devra désigner clairement sur le contrat d'équipe ses joueurs réguliers et ses réservistes. En l'absence d'une telle identification, tous les joueurs auront le statut de réservistes et les règles de cotation s'appliqueront en conséquence

7. COTATION DES JOUEURS

- a. Chaque équipe peut, si elle le désire, soumettre une cotation de ses joueurs avant la première rencontre du comité des cotes. Par la suite, le comité des cotes établira une cotation de tous les joueurs au début de la saison. Tous les joueurs (réguliers et réservistes) sont cotés de 1 à 10. Dans le cas d'un lanceur potentiel, son aptitude sera également prise en compte.
- b. **MODIFIÉ LE 2017-03-27** - Pour tous les joueurs, le comité a jusqu'à la fin de la saison régulière pour coter un joueur de façon définitive.
- c. Toutes les cotes peuvent être modifiées plus d'une fois.
- d. La décision du comité quant à la cotation d'un joueur est sans appel.
- e. La liste des cotes de chaque joueur de chaque équipe sera communiquée à tous les capitaines.
- f. L'alignement d'une équipe doit respecter un plafond maximal établi par le comité.
- g. Pour la saison le plafond est établi à: 58.5 points pour un alignement partant de 8 joueurs, 61.5 points pour un alignement de 9 joueurs, 67.5 points pour un alignement de 10 joueurs et 73.5 points pour un alignement de 11 ou 12 joueurs.
- h. Si, pour une partie, une équipe dépasse le plafond alloué par la ligue, cette équipe perd automatiquement le match après révision de la feuille de match par le comité à moins d'une justification acceptée par le comité directeur de la ligue.

- i. **MODIFIÉ LE 2017-03-27** - Tout nouveau joueur se verra attribuer la cote de 7,5 jusqu'à son évaluation par le comité. C'est la responsabilité du capitaine d'aviser le comité qu'un nouveau joueur sera présent pour qu'il soit évalué. Si le comité ne peut se présenter pour l'évaluer, ce joueur aura une cote de 6. Si le comité peut se présenter pour l'évaluer, une première cote sera fournie. Le but est d'évaluer le plus rapidement possible les nouveaux joueurs et d'empêcher qu'ils soient cachés jusqu'aux séries.
- j. Sur avis préalable au comité et sur approbation du comité, le capitaine peut donner la cote qu'il croit être honnête pour le joueur à évaluer, à la baisse ou à la hausse, afin d'être capable de rentrer dans la cote globale. Le capitaine qui se commet a une cote pour un nouveau joueur, se verra perdre la partie si le joueur n'est définitivement pas la cote suggéré. Ex. Si un capitaine ne peut pas faire jouer un nouveau joueur qui est 7.5 par défaut dû a la cote globale et que ce capitaine s'est fortement que le joueur n'est pas de cote plus élevé que 6, il peut se commettre a identifié que le j

8. LANCEURS

- a. Le comité se réserve le droit d'interdire un lanceur considéré trop fort pour la ligue. Cette décision est sans appel.
- b. Tout lanceur doit partir sa motion de lancer en ayant au moins un pied en contact avec la plaque du lanceur sinon un lancer illégal sera appelé par l'arbitre et une balle sera créditée au frappeur et tous les coureurs sur les coussins avanceront d'un but. Toutefois, si le frappeur s'élance sur la balle, celle-ci est en jeu et cela devient un jeu d'option.
- c. Un maximum de 1 visite (cocus) par manche sera acceptée.
- d. Une 2e visite au monticule pour le même lanceur dans la même manche aura pour effet de retirer le joueur de la position de lanceur pour cette manche uniquement.

9. UNIFORME REQUIS POUR JOUER

- a. Il est défendu pour le lanceur de porter des poignets blancs ou chandail à manches longues blanches.
- b. Tous les joueurs et instructeurs sur le terrain (incluant les abris) doivent porter le chandail de leur équipe avec un numéro dans le dos et un pantalon de baseball/softball. Si une équipe souhaite aligner un ou plusieurs joueurs sans uniforme, une amende de 10\$ par joueur sera chargée à l'équipe. Il est strictement défendu de jouer en jeans ou shorts en tout temps. Un chandail (ou t-shirt) aux couleurs de l'équipe avec un numéro peut aussi être toléré. Le chandail doit être dans les pantalons et le port de la casquette avec la palette vers l'avant.
- c. Dans certaines situations exceptionnelles, les officiels pourront autoriser les joueurs en défensive et les coureurs sur les coussins à revêtir un manteau. Par contre au bâton, le numéro du joueur doit être visible.

10. CASQUE PROTECTEUR

- a. Le casque réglementaire à 2 oreilles est obligatoire pour tous les coureurs, frappeurs et frappeurs au cercle d'attente.
- b. Le lanceur doit porter un casque protecteur avec une grille protectrice réglementaire.

11. ÉQUIPEMENT DE RECEVEUR

- a. Le casque dur sans oreille est obligatoire au receveur pour jouer.
- b. Le masque de receveur ainsi que le plastron et les jambières sont obligatoires pour toute personne prenant place à la position du receveur. Durant les lancers de réchauffement du lanceur, la personne qui reçoit les lancers doit obligatoirement porter un masque ou demeurer debout.

12. CRAMPONS ET MITAINES

- a. Les souliers munis de crampons de métal sont strictement défendus dans la ligue à défaut d'expulsion et de sanction.
- b. Les mitaines de receveur et de 1er but ne peuvent être utilisées qu'à ces deux positions (jeu d'option).

13. BALLE

- a. Chaque équipe fournit 1 balle neuve et 1 balle usagée par partie.
- b. Seules les balles fournies par la ligue sont acceptées durant les matchs.
- c. La ligue utilise des balles de 12 pouces de 0,40 de compression.

14. BÂTONS

- a. Tout bâton utilisé durant les matchs doit être approuvé A.S.A. 2000, A.S.A 2004 ou I.S.F. 2005, sinon le bâton sera considéré illégal à moins d'une acceptation préalable par le comité directeur de la ligue.
- b. **MODIFIÉ LE 2017-03-07** - Critères pour les bâtons réglementaires :
 - En premier lieu, le bâton doit avoir le logo ISF 2005 et apparaître sur [la liste de bâtons approuvés de la ISF](#).
 - Si après vérification, le bâton n'a pas le logo ISF 2005 mais qu'il possède une marque de certification ASA 2000 ou ASA 2004 il est accepté (exception faite des bâtons se retrouvant sur la liste des bâtons non-réglementaires de l'ASA sur [le site de la ligue](#)).
 - Si un bâton porte uniquement la marque ASA 2013, il n'est pas réglementaire pour le jeu.
- c. En cas de doute, la procédure à suivre durant une partie est de demander la légalité du bâton à l'arbitre après que le joueur ait reçu un premier lancer. Si celui-ci est fautif, le frappeur sera retiré et expulsé de la partie et le bâton sera

retiré de la partie et remis au marqueur jusqu'à la fin du match.

- d. En cas de récidive, des sanctions pourraient être prises contre le joueur pris en faute.
- e. Avant l'utilisation d'un bâton dans un match, la ligue devra l'approuver et y apposer un tag. Si un joueur se présente pour frapper avec un bâton sans tag, il sera retiré automatiquement. En cas de récidive, la gradation des sanctions suivra son cours : expulsion, suspension et par la suite comité de discipline.
- f. Aucun bâton ne sera "tagué" pendant une partie.
- g. Pour faire autoriser un bâton, vous devez en faire la demande 48h à l'avance par courriel à [Jean-François Caouette](#) ou [Stéphane Pausé](#).

15. SAISON RÉGULIÈRE ET CALENDRIER

- a. La ligue est composée de 1 division.
- b. La saison régulière comptera 22 parties pour chaque équipe.
- c. Les matchs de la saison régulière sont prévus les soirs de semaine du lundi au vendredi.
- d. Le premier match débute à 19h15, le deuxième à 21h. Pour la deuxième partie, les joueurs doivent être présents aux abords du terrain à partir 20h45. À Charlemagne, les mardis et mercredis, les parties débutent à 20h et 21h30.
- e. Aucun changement n'est permis au calendrier sans l'accord préalable du comité directeur de la ligue.
- f. Les remises de parties se font UNIQUEMENT par le responsable désigné par le comité directeur de la ligue.
- g. Tout refus de jouer entraînera la perte par défaut de la partie et une amende de 50\$ payable comptant avant la prochaine partie sera exigée.
- h. En cas de 2e récidive, la partie sera également perdue par défaut et une amende de 150\$ sera exigée avant la

prochaine partie. Le comité étudiera également la possibilité d'une expulsion de la ligue.

16. DURÉE D'UNE PARTIE

- a. La durée maximale d'une partie est de 7 manches.
- b. Aucune nouvelle manche ne débute après 90 minutes de jeu. Par contre pour les mardis et mercredis soir de la saison régulière à Charlemagne, aucune manche ne débute après 80 minutes de jeu.

17. NOMBRE DE POINTS PAR MANCHE

- a. Maximum de 5 points par manche pour les 4 premières. Les manches 5, 6 et 7 sont des manches ouvertes.

18. MERCY RULE

- a. Lorsqu'une différence de 10 points sépare les deux équipes après 5 manches complétées, la partie est considérée comme terminée

19. TROISIÈME PRISE ÉCHAPPÉE

- a. Le règlement de Softball Canada s'applique. Le frappeur peut courir au premier si celui-ci est libre et qu'il y a moins de deux retraits. Les autres coureurs courent à leurs risques. A deux retraits, le coureur peut courir même si le premier est occupé.

20. VOL DE BUT ET MARBRE

- a. En situation de vol de but et/ou de marbre, le coureur peut quitter son coussin lorsque la balle a franchi le marbre.
- b. Avec une différence de 8 points, aucun vol n'est permis, sinon le coureur est retiré automatiquement.

21. COUP RETENU («BUNT»)

- a. Aucune tentative de coup retenu n'est permise avec une différence de 8 points, sinon le frappeur est retiré automatiquement.
- b. Aucune tentative de "fake bunt"/"slap bunt" n'est permise. Le frappeur reconnu coupable de tel geste est retiré automatiquement. La balle est morte.

22. BUT SUR BALLE INTENTIONNEL

- a. Dans le cas de l'attribution d'un but sur balle intentionnel, le lanceur doit signifier à l'arbitre que le premier but est accordé au frappeur et aucun lancer n'a à être effectué.

23. ABRI DES JOUEURS

- a. **MODIFIÉ LE 2017-03-07** - Seul les joueurs et instructeurs inscrits sur l'alignement ont le droit de se trouver dans l'abri des joueurs (pas d'enfants, ni de spectateurs) avec l'uniforme de l'équipe.

24. BACK STOP (GRILLAGE)

- a. Il est défendu aux joueurs en uniforme de se tenir derrière le « back stop » durant une partie, dans le but d'éviter tout argument avec les officiels.
- b. Afin de ne pas nuire au travail du marqueur, le nombre de visites à ce dernier doit être réduit au minimum.

25. BUT DOUBLE AU PREMIER BUT

- a. La ligue utilise le but double (« safety base ») au premier but pour prévenir les accidents. L'intérieur (partie blanche) appartient à la défensive et l'extérieur (partie orange) au frappeur-coureur jusqu'à ce que ce dernier ait atteint le premier but.
- b. Le coureur doit en tout temps courir à l'extérieur de la ligne entre le marbre et le 1er but.

26. JEU SERRÉ ET CONTACT AU MARBRE

- a. Le receveur ne doit jamais bloquer le marbre sinon le coureur sera déclaré sauf automatiquement.
- b. Aucun contact au marbre ne sera toléré sinon l'arbitre appliquera des conséquences.
- c. Le marbre est au receveur et une ligne est tracée pour le coureur. Le coureur doit battre le relais et le receveur ne doit pas et n'a pas à toucher le coureur pour le retirer.
- d. Le coureur ne peut pas être touché après la ligne de non retour, peu importe quel est le joueur défensif.
- e. Toute charge sera sanctionnée d'une expulsion.
- f. Une ligne de non-retour sera tracée au deux tiers de la distance entre le troisième coussin et le marbre. Si le coureur franchit cette ligne, il ne peut plus retourner vers le troisième but.
- g. En cas de situation serrée, la décision finale revient aux officiels.
- h. En aucun temps le coureur ne peut toucher au marbre.

27. ALIGNEMENT DE PARTIE

- a. Doit être écrit en lettres carrées avec le NUMÉRO et le NOM COMPLET des joueurs.
- b. Tous les joueurs inscrits sur la feuille d'alignement frappent.
- c. Une copie de la feuille d'alignement doit être remise au marqueur au moins 10 minutes avant l'heure prévue pour le début de la partie.
- d. L'alignement devient officiel lorsque remis au marqueur.
- e. Les entrées et sorties sont illimitées en défensive.
- f. Toutes les substitutions doivent être faites auprès de l'arbitre du marbre. Les marqueurs n'accepteront aucune substitution des capitaines.
- g. La ré-entrée n'est pas permise suite à une substitution.

28. NOMBRE DE JOUEURS POUR UNE PARTIE ET RETARD

- a. La partie débute si les deux équipes ont un minimum de 8 joueurs sur le terrain (incluant les abris).
- b. Un délai de 15 minutes sera accordé à l'équipe qui n'a pas le nombre minimum de joueurs. Après ce délai, la partie sera perdue par défaut. Toutefois, le match est considéré commencé à partir de l'heure prévue à l'horaire.
- c. Tout joueur arrivant après le début de la partie doit en aviser l'arbitre du marbre avant de jouer. Il pourra être ajouté uniquement à la demi-manche.
- d. Si une blessure ou une expulsion survient au sein d'une équipe ayant débuté la partie à 8 joueurs, celle-ci peut poursuivre à 7 joueurs.
- e. Si une expulsion survient, le joueur se verra attribuer un retrait automatique chaque fois qu'il aurait dû se présenter au bâton.
- f. Si un joueur quitte la partie pour raison personnelle ou en cas de blessure (sauf expulsion) il se verra attribuer un retrait automatique uniquement pour sa prochaine apparition au bâton.
- g. Un maximum de 10 joueurs est admis sur le terrain pour l'équipe en défensive.
- h. Un maximum de 12 joueurs est admis sur l'alignement des frappeurs.

29. MAUVAISE TEMPÉRATURE

- a. À moins d'un préavis du responsable du comité de la ligue, tous les joueurs doivent se rendre au terrain où est prévue leur partie et ce avant l'heure prévue du match.
- b. Si l'arbitre doit arrêter la partie avant la fin, celle-ci est considérée officielle après 4 ½ manches complétées si l'équipe receveuse possède un nombre de point supérieur à celui de l'équipe visiteuse. Dans le cas contraire la partie sera officielle lorsque la 5e manche sera complétée. Si une partie n'a pas atteint le nombre minimal de manches avant

la suspension, elle sera reprise en entier à une date ultérieure (règle 17).

- c. Dans les séries, le même règlement s'applique sauf qu'après 5 manches complètes (4½ si l'équipe receveuse est en avance), la partie sera continuée à une date ultérieure avec le même alignement.

30. REMISE DE PARTIE

- a. En cas de pluie ou de terrain non-praticable, le responsable du comité appellera les capitaines concernés au moins une heure avant l'heure prévue afin d'annuler la partie.
- b. Les capitaines ont la responsabilité d'être joignables durant cette période. En cas de manquement, la ligue n'est pas responsable des conséquences.
- c. Les parties à reprendre seront remises par le responsable du comité selon la disponibilité des terrains et des officiels.
- d. Le responsable du comité avisera les capitaines d'équipes au moins une semaine à l'avance pour signifier la date, le lieu et l'heure de la remise de partie.
- e. Tout refus d'une équipe de jouer une partie (régulière ou remise) entraînera la perte par défaut de la dite partie et un pointage de 7-0 sera porté aux fiches des équipes en cause.
- f. Toutes les parties seront remises entre la fin de la saison régulière et le début des séries éliminatoires, soit dès le lendemain de la dernière partie régulière cédulé à l'horaire.

31. ARBITRES

- a. La partie est officiée par 2 arbitres assignés par la ligue. En cas de force majeure, une partie peut aussi se jouer avec 1 seul arbitre.
- b. En l'absence d'arbitres, il est possible de prendre des arbitres dans les estrades après accord avec les deux capitaines concernés.
- c. Aucune discussion ne sera tolérée sur une décision des officiels.

- d. Seul le capitaine d'équipe est autorisé à s'adresser aux arbitres en cas de litige sur une question de règlement.

32. MARQUEURS

- a. La ligue assignera un marqueur par match. En cas d'absence de ce dernier, le club receveur à la responsabilité de désigner quelqu'un pour marquer la partie et d'acheminer la feuille de pointage à la ligue.

33. PRATIQUE D'AVANT PARTIE

- a. Il est strictement défendu de pratiquer sur le terrain lorsque le préposé au terrain y travaille.
- b. Le terrain appartient à l'équipe receveuse pour les 10 dernières minutes avant le début de la partie.

34. POINTAGE FINAL

- a. Le pointage final est celui de la dernière manche complétée, sauf si l'équipe receveuse est en avance ou prend l'avance dans le pointage après 6½ manches de complétées.

35. ALCOOL, CIGARETTE ET DROGUE

- a. Il est strictement défendu de consommer ou vendre de l'alcool et/ou drogue dans les parcs.
- b. La ligue n'assume aucune responsabilité en cas de manquement punissable à cette règle.
- c. Il est strictement défendu de jouer sous l'influence de l'alcool ou drogue. Tout contrevenant sera automatiquement expulsé du terrain par les officiels et l'équipe fautive assumera les conséquences de cette expulsion.
- d. En cas de récidive par un même joueur, celui-ci pourrait se voir sanctionné par le comité. La sanction peut aller jusqu'au bannissement et la décision du comité sera sans appel.

- e. **MODIFIÉ LE 2017-03-07** - Il est strictement défendu de fumer sur le terrain de balle en tout temps et dans les parcs « sante.gouv.qc.ca ».
- f. Tout manquement répété à ce règlement pourra conduire au bannissement de l'équipe fautive sans aucun remboursement de la franchise.

36. CELLULAIRE

- a. Durant la partie, les téléphones cellulaires ne peuvent être utilisés que pour les urgences.

37. EXPULSION ET SUSPENSION

- a. Toute expulsion d'un joueur par les arbitres entraîne automatiquement une suspension minimum d'une partie pour celui-ci.
- b. La ligue peut sévir davantage selon la gravité des incidents.
- c. Un joueur suspendu n'a pas le droit de se trouver sur le terrain ou dans l'abri des joueurs en aucun temps durant sa suspension.
- d. En cas de refus de se conformer à cette règle, l'équipe du joueur expulsé perdra automatiquement le match.

38. BAGARRE / PROVOCATION / INTIMIDATION

- a. Aucune forme de violence (verbale ou physique) ne sera tolérée.
- b. Tout joueur quittant l'abri des joueurs pour participer à une bousculade ou à une bagarre sera chassé de la partie et suspendu pour un minimum de 10 matchs. Une amende de 100\$ sera aussi donnée à son équipe. Des sanctions plus graves pourront être données selon l'évaluation faite par le comité de la ligue.

39. INFLUENCER LE FRAPPEUR

- a. Le fait de tenter d'influencer un frappeur par des gestes ou des paroles est considéré comme un geste antisportif et est passible d'expulsion et de sanctions.

40. MATCH DES ÉTOILES

- a. **MODIFIÉ LE 2017-03-07** - La formule du match des étoiles pour 2017 vous sera communiquée ultérieurement.

41. CLASSEMENT ET STATISTIQUES

- a. **MODIFIÉ LE 2017-03-07** - En cas d'égalité au classement, celui-ci sera basé et dans cet ordre sur le nombre de victoires, de défaites, la fiche entre les 2 équipes ex-æquo durant la saison et finalement le différentiel de points pour et de points contre durant la saison. Et s'il y a toujours égalité, un tirage au sort tranchera.

42. CLASSEMENT ROUND-ROBIN

- a. **MODIFIÉ LE 2017-03-07** - L'équipe avec la meilleure fiche victoires - défaites dans la (les) partie(s) entre ou parmi les équipes à égalité sera placée plus haut dans le rang.
- b. **MODIFIÉ LE 2017-03-07** - Si l'égalité persiste, la position des équipes sera dictée par la proportion du nombre de points accordés par rapport aux manches défensives pour les parties entre ou parmi les équipes originales qui sont à égalité.
- c. **MODIFIÉ LE 2017-03-07** - Si l'égalité persiste, la position des équipes sera dictée par la proportion du nombre de points marqués par rapport aux manches offensives pour les parties entre ou parmi les équipes originales qui sont à égalité.
- d. **MODIFIÉ LE 2017-03-07** - Lors d'un "mercy rule" l'équipe gagnante aura le crédit de 6 ou 7 manches défensives alors

que l'équipe perdante aura le crédit pour le nombre de manches jouées.

43.SÉRIES

- a. Toutes les équipes participeront aux séries.
- b. **MODIFIÉ LE 2017-03-07** - Une équipe déclarant forfait pour une partie des séries sera automatiquement exclu des séries.
- c. **MODIFIÉ LE 2017-03-07** - Première ronde: Un round-robin sera effectué avec les 12 équipes séparées en 4 groupes ou les 2 premiers de chaque groupe passeront a la seconde ronde. Dans chaque groupe seule une partie contre chaque équipe sera effectuée. Les 4 groupes seront construits selon le classement générale de la saison régulière ainsi :
 - Groupe 1 : Position 1, 8 et 12;
 - Groupe 2 : Position 2, 7 et 11;
 - Groupe 3 : Position 3, 6 et 10;
 - Groupe 4 : Position 4, 5 et 9.
- d. **MODIFIÉ LE 2017-03-07** - Deuxième ronde: Des 8 équipes restantes, l'équipe de tête affrontera l'équipe la moins bien classée et ainsi de suite dans un 2 de 3.
- e. Troisième ronde: Des 4 équipes restantes, l'équipe de tête affrontera l'équipe la moins bien classée et ainsi de suite dans un 2 de 3.
- f. Finale: Les 2 dernières équipes en liste s'affronteront dans une série finale 3 de 5.
- g. **MODIFIÉ LE 2017-03-07** - L'avantage du terrain ira à l'équipe ayant terminé le plus haut dans le classement de la saison régulière.
- h. Dans les séries les parties sont à finir.
- i. La règle du différentiel de points s'applique également dans les séries (Mercy Rule).
- j. **MODIFIÉ LE 2017-03-07** - Durant les séries, seule les 2 premières parties de chaque équipe seront cédulés. Si une remise de pluie est nécessaire, elle sera cédulé

immédiatement après les parties #2 dans l'ordre de cancellation dû à la pluie. Si la série se rend à la limite, la 3e partie sera cédulé après les remises de pluies.

- k. **MODIFIÉ LE 2017-03-07** - Dans les séries, un maximum de 3 parties par équipes peut être cédulé par semaine avec un maximum de 2 parties en 2 jours collés.

44. ÉLIGIBILITÉ DES JOUEURS AUX SÉRIES

- a. Seuls les joueurs inscrits dans le cahier d'équipe avant la fin de la saison sont éligibles.
- b. Pour participer aux séries éliminatoires, un joueur doit avoir cumulé un minimum de 12 présences au bâton durant la saison régulière. Aucune exception ne sera considérée.
- c. Pour lancer dans les séries, un nouveau lanceur doit avoir lancé un minimum de 18 manches durant la saison (minimum affronté 1 frappeur par manche) et avoir un minimum de 12 présences au bâton. Les lanceurs déjà approuvés par la ligue n'ont pas à avoir lancé un minimum de 18 manches.

45. COUREUR DE COURTOISIE

- a. Durant un match, chaque équipe peut utiliser à sa guise trois coureurs de courtoisie. N'importe quel joueur disponible peu être sélectionné. Si le prochain frappeur est le coureur de courtoisie, l'équipe doit prendre un coureur additionnel pour le remplacer, si l'équipe n'a plus de coureur disponible, un retrait au bâton sera attribué.
- b. Le dernier retrait reste toujours le coureur d'origine et le celui qui l'a remplacé.
- c. Lorsque le receveur est sur coussins avec 2 retraits à son équipe, il peut être remplacé par le dernier retrait dans l'alignement pour lui donner le temps de revêtir son équipement et accélérer la partie. Cela ne constitue pas une substitution.

46. PROTÊT

- a. N'est valide que sur un règlement mal appliqué et non sur une décision de l'arbitre.
- b. Doit être fait au moment de l'infraction devant les arbitres et marqueurs.
- c. **MODIFIÉ LE 2017-03-07** - Un dépôt de 25\$ doit être remis au marqueur sur le champ remboursable si l'équipe gagne son protêt.
- d. Un rapport écrit doit remis au comité dans les 24 heures suivant la partie.
- e. Tout protêt est annulé si A, B, C et D ne sont pas respectés.

47. COUPS DE CIRCUITS

- a. Un différentiel de 2 circuits est permis entre les deux équipes en tout temps durant le match. Tous les circuits excédents deviennent des doubles jusqu'à ce que le différentiel soit réduit à moins de 2.

48. BANQUE DE JOUEURS

- a. Tout joueur valide se trouvant sur le cahier d'équipe d'une équipe de la ligue serait disponible à remplacer dans une autre équipe.
- b. En cas d'impossibilité à trouver des remplaçants pour son équipe et en ayant pour but de ne pas annuler la partie, le capitaine d'une équipe à qui il manque des joueurs pourra remplacer ses joueurs manquants par des joueurs de même côtes ou de moindre côtes sans toutefois dépasser le plafond des côtes.
- c. Un joueur qui remplace reste affilié à son équipe originale.
- d. Les présences effectuées avec une équipe dans laquelle le joueur remplace et ne fait pas parti du cahier d'équipe ne seront pas comptabilisé.
- e. Il est possible de prendre un joueur d'une autre équipe seulement pour la saison régulière.

- f. Une équipe faisant appel a un joueur provenant de la banque de joueurs ayant une côte supérieur à celle du joueur qu'il remplace se verra perdre la partie par défaut.
- g. Tout joueur provenant d'une autre équipe doit obligatoirement être le dernier sur l'alignement. Si plus d'un joueur proviennent d'une autre équipe, ils doivent obligatoirement être derniers, avant derniers et ainsi de suite.
- h. Le capitaine de l'équipe faisant appel à un joueur d'une autre équipe doit préalablement avertir un membre du comité.
- i. Le capitaine de l'équipe faisant appel à un joueur d'une autre équipe doit obligatoirement identifié le joueur provenant d'une autre équipe sur son alignement en utilisant le code « LR » a coté de son nom. Code qui sera recopié sur la feuille de match par la marqueuse.
- j. **MODIFIÉ LE 2017-03-07** - La banque de joueur a pour but d'aider une équipe à se trouver un 8e ou un 9e joueur seulement.