



Règlements

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

[voir par ordre alphabétique](#)

[Télécharger en PDF](#)

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



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

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.

[Retour en haut](#)

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.

[Retour en haut](#)

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. 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. 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. Lors de décision impliquant l'équipe d'un membre du comité, ce membre est exclu de toutes discussions et décisions.

[Retour en haut](#)

5. FRANCHISE ET ADHÉSION D'ÉQUIPE

- a. MODIFIÉ LE 2019-05-23 - 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 incluant les 3 gérants et/ou entraîneur), arbitres, marqueurs, balles et terrains. 10 joueurs additionnels peuvent être ajoutés sur la liste de réserve du cahier d'équipe.
- b. MODIFIÉ LE 2019-05-23 - Pour l'année 2019 ce montant sera de 2200\$.
- c. 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). Ce dépôt sera déduit du montant de la franchise lors du règlement de celle-ci.
- d. Aucun remboursement du dépôt.
- e. MODIFIÉ LE 2019-05-23 - La franchise complète de l'équipe doit être réglée par chèque (postdaté) pour le 1er Juin maximum. Le chèque devra 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.



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. Tout changement de signataire (capitaine) doit être fait par écrit au comité de la ligue en précisant les coordonnées complètes du nouveau signataire.

[Retour en haut](#)

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. 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. 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

[Retour en haut](#)

7. SYSTÈME DE COTATION DES JOUEURS

- a. Un système de cotation (2018) tiendra compte des 3 dernières saisons offensives des joueurs. Sera ajouté à cela les aptitudes défensives des joueurs. Dans le cas d'un lanceur potentiel, son aptitude sera également prise en compte.



à une fois. Elle est effective au moment où le changement est signé au capitaine de l'équipe concernée.

- c. La décision du comité quant à la cotation d'un joueur est sans appel.
- d. La liste des cotes de chaque joueur de chaque équipe sera communiquée à tous les capitaines.
- e. L'alignement d'une équipe doit respecter un plafond maximal établi par le comité.
- f. MODIFIÉ LE 2019-05-23 - Pour la saison le plafond est établi à: 52.5 points pour un alignement partant de 8 joueurs, 56 points pour un alignement de 9 joueurs, 61.5 points pour un alignement de 10 joueurs et 67.5 points pour un alignement de 11 ou 12 joueurs.
- g. 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.
- h. Tout nouveau joueur se verra attribuer la cote de 7 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.

[Retour en haut](#)

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'élanche 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.
- e. Afin de protéger les lanceurs, la ligue suivra la recommandation de Softball Québec quant à la distance entre le marbre et la plaque de lanceur. La distance passera à 40 pieds.

[Retour en haut](#)

9. UNIFORME REQUIS POUR JOUER



- b. Tous les joueurs et instructeurs sur le terrain (incluant les arbs) 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. MODIFIÉ LE 2019-05-23 - Dans le cas d'un joueur emprunté à une autre équipe de la ligue pour compléter une équipe sur le terrain, le joueur pourra jouer avec le chandail de son équipe d'origine.
- d. 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.

[Retour en haut](#)

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.

[Retour en haut](#)

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.

[Retour en haut](#)

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).

[Retour en haut](#)

13. BALLES

- a. Chaque équipe fournit 1 balle neuve et 1 balle usagée par partie.



CONFER Super Strong Louisville Slugger TOBES

[Retour en haut](#)

14. BÂTONS

- a. Tous les bâtons devront être tagué avec le nouveau collant 2018
- b. MODIFIÉ LE 2019-05-23 - Les bâtons pourront être tagué uniquement à 3 dates précises, ou les représentants seront disponible durant toutes la journée/soirée soit: la journée d'ouverture complète le samedi 11 mai, le jeudi 6 juin et le jeudi 8 juillet 2019.
- c. Toute autre demande pour tagué un bâton devra être envoyé au représentants au moins 48h a l'avance et accepté par un des représentants sans obligations de leurs part.
- d. 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.
- e. En cas de récidive, des sanctions pourraient être prises contre le joueur pris en faute.
- f. 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.
- g. Aucun bâton ne sera "tagué" **pendant une partie et ni pendant les séries éliminatoires.**
- h. MODIFIÉ LE 2019-05-23 - Pour faire autoriser un bâton, vous devez en faire la demande 48h à l'avance par courriel à [Martin Sauro](#) ou [Stéphane Cormier](#).
- i. MODIFIÉ LE 2019-05-23 - La règle de softball Québec s'applique intégralement tel que sur [Softball Québec](#).
 - 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 qui ont le logo).
 - Les bâtons doivent rencontrer les normes de compression de la ISF / ASA et peuvent être testés afin de s'en assurer et les bâtons doivent encore passer une inspection visuelle.
 - Si un bâton porte uniquement la marque ASA 2013, il n'est pas réglementaire pour le jeu.
- j. En 2019, la ligue se dote d'un règlement bloquant l'utilisation de toutes les version du bâton Easton Ghost.



15. SAISON RÉGULIÈRE ET CALENDRIER

- a. La ligue est composée de 1 division.
- b. MODIFIÉ LE 2019-05-23 - La saison régulière comptera 20 parties pour chaque équipe.
- c. Les matchs de la saison régulière sont prévus les soirs de semaine du lundi au vendredi.
- d. MODIFIÉ LE 2019-05-23 - 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. 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.
- i. MODIFIÉ LE 2019-05-23 - Les lundis 24 juin, 1er juillet et 2 septembre n'auront pas de parties.

[Retour en haut](#)

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.

[Retour en haut](#)

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.

[Retour en haut](#)

18. MERCY RULE

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

[Retour en haut](#)

19. TROISIÈME PRISE ÉCHAPPÉE



deux retraits, le coureur peut courir même si le premier est occupé.

[Retour en haut](#)

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. MODIFIÉ LE 2019-05-23 - Avec une différence de 8 points, aucun vol n'est permis, ni feinte de vol, sinon le coureur est retiré automatiquement.

[Retour en haut](#)

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.

[Retour en haut](#)

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.

[Retour en haut](#)

23. ABRI DES JOUEURS

- a. 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.

[Retour en haut](#)

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.

[Retour en haut](#)

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.



26. JEU SERRÉ ET CONTACT AU MARBRE

- a. MODIFIÉ LE 2019-05-23 - 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, sinon le coureur est sauf.
- b. Le coureur ne peut pas être touché après la ligne de non retour, peu importe quel est le joueur défensif.
- c. Toute charge sera sanctionnée d'une expulsion.
- d. 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.
- e. MODIFIÉ LE 2019-05-23 - En cas de situation serrée, la décision finale revient aux officiels. (doit avoir un pied de complètement traversé "Plate photo finish")
- f. En aucun temps le coureur ne peut toucher au marbre.

[Retour en haut](#)

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.

[Retour en haut](#)

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 survient au sein d'une équipe ayant débuté la partie à 8 joueurs, celle-ci peut poursuivre à 7 joueurs.



- f. Si une expulsion survient, le joueur se verra attribuer un retrait automatique chaque fois qu'il aurait dû se présenter au bâton.
- g. 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.
- h. Un maximum de 10 joueurs est admis sur le terrain pour l'équipe en défensive.
- i. Un maximum de 12 joueurs est admis sur l'alignement des frappeurs.

[Retour en haut](#)

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.

[Retour en haut](#)

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.

[Retour en haut](#)

31. ARBITRES



- 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.

[Retour en haut](#)

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.

[Retour en haut](#)

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.

[Retour en haut](#)

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.

[Retour en haut](#)

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. 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.

[Retour en haut](#)

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.

[Retour en haut](#)

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.

[Retour en haut](#)

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.

[Retour en haut](#)

40. CLASSEMENT ET STATISTIQUES

- a. 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.

[Retour en haut](#)

41. CLASSEMENT ROUND-ROBIN

- a. 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.



équipes originales qui sont à égalité.

- c. 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. 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.

[Retour en haut](#)

42. SÉRIES

- a. Toutes les équipes participeront aux séries.
- b. Une équipe déclarant forfait pour une partie des séries sera automatiquement exclu des séries.
- c. MODIFIÉ LE 2019-05-23 - Un match suicide sera organisé entre les équipes de position 10 et 11.
- d. MODIFIÉ LE 2019-05-23 - Première ronde: Un round-robin sera effectué avec les 12 équipes séparées en 4 groupes ou les 2 premiers de chaque groupe passeront à 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, 3, 6, 8 et 10;
 - Groupe 2 : Position 2, 4, 5, 7 et 9.
- e. 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.
- f. 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.
- g. Finale: Les 2 dernières équipes en liste s'affronteront dans une série finale 3 de 5.
- h. L'avantage du terrain ira à l'équipe ayant terminé le plus haut dans le classement de la saison régulière.
- i. Dans les séries les parties sont à finir.
- j. La règle du différentiel de points s'applique également dans les séries (Mercy Rule).
- k. 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.
- l. 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.

[Retour en haut](#)



- 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.

[Retour en haut](#)

44. 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.

[Retour en haut](#)

45. 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. 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.

[Retour en haut](#)

46. BANQUE DE JOUEURS

- a. Tout joueur valide se trouvant sur le cahier d'équipe d'une équipe de la ligue serait disponible a 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.



- f. Une équipe faisant appel à un joueur provenant de la banque de joueurs ayant une cote 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 identifier le joueur provenant d'une autre équipe sur son alignement en utilisant le code « LR » à côté de son nom. Code qui sera recopié sur la feuille de match par la marqueuse.
- j. La banque de joueur a pour but d'aider une équipe à se trouver un 8e ou un 9e joueur seulement.
- k. Tous les joueurs sand exception peuvent jouer pour une autre équipe en tant que remplaçant mais ne peuvent pas être utilisés comme lanceur.

[Retour en haut](#)