

RÈGLES DE SOFTBALL MontrealSoftball.com Ligue TOUTES LES DIVISIONS

SECTION A : CONTRATS

1. Chaque équipe recevra **20 contrats**.

Tous les contrats d'équipe doivent être soumis avant la première semaine d'activité qui commence le 1er mai. Par la suite, un formulaire de modification sera disponible pour les changements jusqu'au 15 juin.

2. Une fois qu'un joueur a signé un contrat avec une équipe, il doit rester avec cette équipe à moins que les capitaines et la direction de la ligue approuvent un échange.

2a. Les échanges ne seront autorisés qu'entre les matchs 4-7 inclusivement pour toutes les divisions.

3. Tous les joueurs de moins de 18 ans doivent faire signer leur contrat par leurs parents ou tuteurs. Âge minimum pour jouer 16 ans.

4. Seuls les joueurs sous contrat seront autorisés sur le banc s'ils sont en uniforme.

5. Un maximum de 13 joueurs/contrats sont autorisés sur le banc (16 pour la division 2).

6. Pour se qualifier pour un match joué, un joueur doit avoir été présent à un minimum de 4 matchs dans une division de 12/14 matchs pour les qualifications en séries éliminatoires. Il doit également avoir un minimum de 12 apparitions au bâton* pour une saison de 12/14 matchs.

(*L'apparition comprend les buts sur balles, atteint par balle, sacrifice).
Notez que dans une saison de 10 matchs, c'est 3 matchs, 9 apparitions.

Div 2 : minimum 15 apparitions au bâton – pas de parties minimum

7. Les joueurs de la ligue du dimanche peuvent jouer pour n'importe quelle équipe de la ligue en semaine ou de la division du dimanche où ils ne jouent pas et vice-versa, mais les contrats doivent être signés dans les deux équipes avant de jouer. Ne pas signer un joueur peut entraîner une perte.

8. Un joueur qui signe dans une division inférieure peut jouer dans une division supérieure, mais s'il signe dans une division supérieure, il ne peut jouer que dans des divisions inférieures en fonction du tableau d'évaluation (calibre) des joueurs (voir annexe).

SECTION B : ÉQUIPEMENT

1. Tous les joueurs doivent avoir le même chandail de couleur dominante avec un numéro différent (pas de numéros enregistrés ou écrits).

2. Toutes les équipes doivent avoir un pantalon de couleur « similaire », même nuance, pantalon de softball / jogging, pour pouvoir jouer. Aucun short ou jean n'est autorisé.

3. Toutes les équipes doivent avoir les uniformes appropriés avant le 1er juin. Une nouvelle équipe aura une période prolongée jusqu'au 10 juin.

4. La ligue prêtera des *pinnies* sans frais pour les équipes qui ne respectent pas la règle du chandail. S'ils n'ont pas de chandails d'ici le 1er ou le 10 juin, ils seront facturés 10,00\$ par match pour les *pinnies*.

5. Les **pointes métalliques** ne sont pas autorisées. Un joueur avec des pointes sera automatiquement éjecté du jeu.

- Tous les joueurs doivent porter des chaussures de course OU des crampons en caoutchouc.
- Les goujons en caoutchouc seulement seront autorisés, mais ils ne peuvent pas dépasser la semelle ou le talon de plus de 2,00 cm.
- Les chaussures avec des goujons métalliques ronds ne sont pas réglementaires.

6. Tous les receveurs sont tenus de porter un masque, des protège-tibias (receveur ou soccer) et un protecteur de poitrine pour jouer. S'il refuse de le faire, l'équipe sera pénalisée par un retrait automatique pour chaque manche qu'elle ne respecte pas la règle.

Les receveurs de lancer rapide et de balle orthodoxe (Softball Canada - Article 6) doivent porter l'équipement suivant :

- Masque
- Casque (fortement recommandé)
- Protecteur thoracique
- Protège-tibias

7. Les frappeurs et les coureurs doivent avoir des casques en tout temps. Le port d'un casque de frappeur avec couvre-oreilles est obligatoire pour le lancer rapide et orthodoxe (ASBM).

8. Tous les bâtons composites doivent être **ASA2000 / 2004 / 2013, USA, USA Softball certifié, ISF2005, USSSA, ou WBSC certifié**. Les bâtons qui figurent sur la liste des non approuvées, qui n'ont pas d'identification ou qui ont été altérées ne sont pas autorisées. Avant le match, les deux équipes doivent avoir leurs bâtons placés dans une zone visible afin qu'elles puissent être vérifiées par un arbitre ou un représentant de la ligue.

Si une équipe a un bâton illégal, alors il pourra être confisqué ou enlevé par un officiel. Si une équipe utilise un bâton illégal pendant le match, un

arbitre appellera automatiquement un retrait et éjectera le frappeur; le bâton sera alors confisqué par l'arbitre ou un représentant de la ligue. Il sera retourné à l'équipe à la fin de la saison ou si le capitaine accepte de le retirer du sac d'équipement. S'il est toujours là après vérification, le joueur impliqué et l'équipe feront face à d'autres mesures disciplinaires.

http://www.softballquebec.com/fr/page/a_propos/baton_reglementaire.html

Après l'éjection, si une équipe a suffisamment de joueurs pour continuer à jouer le jeu comme stipulé par les règles de la ligue, alors le jeu sera autorisé à continuer. Une équipe passant de 9 à 8 joueurs/frappeurs en raison d'une éjection, perdra le match. Le joueur éjecté sera également un retrait automatique chaque fois que son tour suivant dans l'ordre des frappeurs est atteint à moins que l'équipe n'ait un remplaçant. Notez qu'un bâton illégal est réputé être en jeu dès que le frappeur entre dans la boîte de frappeur.

9. Les lanceurs ne peuvent pas avoir de chandails à manches longues ou de casquettes blanches à moins qu'ils ne fassent partie de l'uniforme.

Les lanceurs doivent lancer un minimum de 12 manches et jouer 4 matchs dans une division de 12/14 matchs pour se qualifier pour les séries éliminatoires (3 matchs, 9 manches pour une saison de 10 matchs).

Div 2 : minimum 15 manches lancées – pas de parties minimums

Si le lanceur ne se qualifie pas pour les séries éliminatoires, une équipe est autorisée à utiliser un joueur de la formation comme lanceur pendant les séries éliminatoires s'il est jugé par la ligue d'un calibre égal ou inférieur à son lanceur qualifié de plus haut calibre.

10. Le lanceur doit porter un masque de protection lorsqu'il lance et il peut en emprunter un à la ligue si l'équipe n'en a pas.

SECTION C : RÈGLES DU JEU

1. La durée d'une partie est un maximum de 7 manches ou une limite de temps atteinte de 90 minutes. Pour les divisions qui jouent 1h45, un maximum de 7 manches ou limite de temps atteint 1h45 minutes. Pour la

division 2x par semaine, un maximum de 7 manches ou limite de temps atteint 2h00. Dans tous les cas, l'heure commence après le début de l'heure de jeu prévue; quelle que soit la raison du retard (pluie, retard des joueurs, retard de l'arbitre, problème de maintenance, etc.).

Aucune manche ne commencera 10 minutes avant l'heure prévue pour la fin du jeu.

Dans le cas où l'équipe locale prend l'avance du match lors de son dernier match au bâton (ou égalise le match**) et que la manche ne peut pas être terminée car le temps s'est écoulé, cette dernière (équipe locale) gagne le match (ou se terminera par une égalité**) même si la manche n'est pas terminée.

2. Si le temps est appelé, le score sera déterminé en revenant à la dernière manche complète jouée. Sauf dans un cas où dans la dernière manche, l'équipe locale prend les devants ou égalise le jeu, comme mentionné au point 1 ci-dessus.

En cas d'annulation de match en cours qui n'est pas considérée comme officielle, des frais minimums doivent être payés aux arbitres.

Pour tout match interrompu par la pluie et qui les 31/2 manches réglementaires (ou 4 manches) n'ont pas été joués:

- Il y aura une période d'attente de 15 minutes (maximum).
- Si le match ne peut pas être repris, le match sera reporté à une date prévue par la ligue et le match commencera dès le début (à l'exception des séries éliminatoires, le match se poursuivra là où il s'est arrêté).
- Si après 31/2 manches, l'équipe locale mène le match et que l'arbitre ne reprend pas le match, la victoire sera donnée à l'équipe locale.

NOUVEAU: En cas d'annulation de jeu en cours qui n'est pas considérée comme officielle (nombre de manches réglementaires), le taux minimum payé sera de 10,00 \$ par manche (5,00 \$ par arbitre par manche).

2.a Annulation du jeu

Dans le cas où la ville juge que les terrains sont jouables, aucun match ne peut être annulé par les ligues. Si la ligue décide d'annuler ses activités, les matchs ne peuvent pas être joués à une date ultérieure et les arbitres doivent être payés.

Dans le cas où le match est commencé, c'est à l'arbitre de prendre une décision finale après avoir consulté le représentant de la ligue et les officiels de l'équipe.

2.b Reprogrammation d'un match

Les matchs reportés en raison de la pluie (ou pour d'autres raisons) peuvent être reprogrammés principalement les vendredis, samedis et dimanches. Si le terrain est disponible au cours de la semaine, nous serons heureux de vous accueillir.

3. Les arbitres ne commenceront aucune manche s'il reste 10 minutes ou moins dans le temps de jeu.

4. Une équipe est limitée à 5 points marqués par manche, sauf les manches 5, 6 et 7.

5. Tous les alignements partants et les frais d'arbitre (35 \$/équipe pour les matchs de 1h30, 45 \$/équipe pour les matchs d'1h45, 50 \$/équipe pour les matchs de 2 heures) doivent être remis à l'arbitre (lors de la rencontre avec les capitaines) et au marqueur. Les frais sont plus élevés pour les divisions jouant 1 heure et 45 minutes ou 2 heures. Tout changement d'alignement doit être fait avec le marqueur officiel et il doit aviser l'autre équipe. **Il est obligatoire pour une équipe de payer des frais d'arbitre avant le début du match, sinon une amende sera accordée par la ligue (50 \$). La ligue ne remboursera une équipe que dans certaines situations**

REMARQUE : les frais d'arbitres sont payables également pendant les matchs éliminatoires.

6. Un minimum de 8 joueurs est requis pour commencer une partie. Une équipe se voit accorder un délai de grâce de 10 minutes au début du match pour avoir un minimum de 8 joueurs sur leur alignement pour jouer. **Le jeu doit commencer si 8 joueurs sont présents.** S'ils n'ont pas assez de joueurs, ils perdront par défaut. Tous les joueurs (contrat officiel de l'équipe à ce moment de la saison) de l'équipe gagnante recevront une apparition au match et les joueurs de l'équipe perdante qui sont présents au match recevront un match joué

7. Pour jouer ou se qualifier pour un match, le joueur doit être présent et s'inscrire auprès du marqueur avant le début de la 3e manche (premier lancer de cette manche). S'il rate son tour dans l'alignement avant la fin de la 2e manche mais arrive avant le début de la 3e, l'équipe sera pénalisée d'un retrait automatique uniquement pour cette présence. Il pourra alors retrouver sa place dans l'alignement. Mais s'il n'arrive pas avant le début du 3e et qu'il est dans l'alignement et qu'il n'était pas présent officiellement au bâton, l'équipe sera pénalisée par un retrait automatique à chaque fois que son tour arrive au bâton.

7.a Un joueur doit jouer 4 matchs pour une saison de 12/14 matchs (min. 12 apparitions au bâton qui comprend les buts sur balles, atteint par balle, les sacrifices) pour se qualifier pour les séries éliminatoires. (3 matchs pour une saison de 10 matchs, min 9 apparitions au bâton)

7.b Les lanceurs doivent lancer un minimum de 12 manches et jouer 4 matchs dans une division de 12/14 matchs afin de se qualifier pour les séries éliminatoires. (3 matchs pour une saison de 10 matchs, min 9 manches)**

Div 2 : minimum 15 apparitions au bâton / 15 manches lancées – pas de parties minimums

**Si le lanceur ne se qualifie pas pour les séries éliminatoires, une équipe peut utiliser n'importe quel joueur qualifié - à moins que la ligue ne détermine que le lanceur n'est pas admissible en raison de son calibre. Le nombre minimum de lanceurs existe davantage pour une équipe qui a un

lanceur qui ne frappe pas (DH). Si une équipe choisit d'utiliser un joueur de position pour lancer pour les séries éliminatoires, ce joueur doit être approuvé par la ligue, c'est-à-dire ne peut pas figurer sur la liste d'exemption des lanceurs.

8. Le vol n'est autorisé que lorsque la balle traverse le marbre (sauf dans la division 2). Un joueur sera retiré s'il part à l'avance. Voler le marbre n'est pas autorisé dans les divisions 7,8,9,10 en tout temps.

Le vol de buts et les *bunts* sacrificiels ne sont pas autorisés pour l'équipe menant par une différence de 10 points et + dans le jeu. Si le coureur tente de voler et touche le but, il sera retiré. Une fois que le différentiel est inférieur à 10, l'équipe qui mène sera de nouveau autorisée.

9. Il n'y a pas de règle de clémence dans aucune division, mais si l'équipe perdante souhaite mettre fin à la partie, elle peut le faire. Le score final est à partir du moment où la partie a été appelée.

10. Sur tous les jeux rapprochés au marbre, tous les coureurs doivent glisser. Le défaut de le faire peut entraîner un retrait automatique (à la discrétion du juge-arbitre). Cela ne s'applique qu'aux divisions qui n'ont pas la règle de la ligne d'engagement (ligne de non-retour). Les divisions 7-8-9-10 doivent suivre les règles de l'annexe fournie aux capitaines concernant la ligne de non-retour.

11. Si le receveur bloque le marbre, le coureur peut être déclaré sauf (à la discrétion de l'arbitre). **Cela s'applique uniquement aux divisions n'ayant pas la règle de ligne de non retour**

12. Une fois que la balle est dans le gant du lanceur et il est sur le monticule ou le caoutchouc, le vol n'est plus permis. Si à ce stade un joueur tente de voler ou prends une avance sur les buts, il sera automatiquement retiré.

13. Le lancer rapide est permis par les critères suivants:

- Pas de rotations de bras à 360 degrés.
- Pas de mouvement de fouet ou de fronde.
- Le pied du lanceur reste sur une partie du caoutchouc lorsqu'en mouvement.
- La distance entre la plaque du lanceur et le marbre sera de 42 pieds et les buts seront de 65 pieds.
- Les restrictions sur le lancer d'une balle rapide s'appliquent au lancer orthodoxe (softball).
- Le moulin à vent est illégal.
- Le demi moulin à vent peut être toléré mais doit être contrôlé.
- Le lanceur ne peut pas plier son coude au-dessus de sa tête.
- Une fois sur le monticule, le lanceur peut commencer son mouvement dès que le frappeur le regarde et qu'il a les deux pieds dans la boîte du frappeur.

14. Si le receveur laisse tomber la balle sur une troisième prise, le joueur est automatiquement retiré.

15. Toutes les équipes peuvent aligner 9 joueurs sur le terrain, mais peuvent avoir 11 frappeurs sur l'alignement des frappeurs. Les joueurs de l'alignement des frappeurs peuvent alterner sur le terrain, mais cela doit être fait avant le début de la manche (exception: le joueur peut remplacer un joueur blessé sur le terrain). Un joueur qui est remplacé – exemple à cause de blessure - ne peut pas revenir au jeu. Toutes les substitutions doivent être données au marqueur.

16. Une équipe peut avoir un frappeur désigné (DH) pour le lanceur, ~~mais il ne peut pas jouer sur le terrain. Si un changement de lanceur se produit, le DH frappera toujours pour le joueur dans la position du lanceur. Pour plus de détails, veuillez lire l'annexe ci-jointe (règle DH)~~

17. Une équipe peut avoir un coureur désigné au début de la partie pour un joueur incapable de courir (maximum 2 dans un match) en raison d'une blessure ou d'une autre raison. **Ce frappeur est obligé de s'arrêter en**

tout temps au 1^{ier} but sauf si une balle est frappée par-dessus la clôture. Cette règle s'applique également aux coureurs suppléants inséré pendant la partie et l'équipe peut utiliser un maximum de 2 coureurs suppléant / coureurs désignés par partie.

Le dernier retrait est désigné en étant le coureur suppléant pour le frappeur ou coureur.

A noter que le coureur suppléant peut voler un but lors du prochain jeu.

18. Les femmes ne seront pas autorisées à jouer dans la ligue masculine.

19. Si un frappeur est atteint par un lancer, l'arbitre décidera si le frappeur prend sa base. Un frappeur doit essayer d'éviter d'être frappé par un lancer en tout temps.

20. Tout joueur qui ne peut pas frapper à sa position habituelle en raison d'une blessure ne sera pas un retrait automatique (le joueur peut être remplacé par un joueur remplaçant ou son nom peut être retiré de la formation)

21. Un "safety bag" sera placé au 1^{ier} but. Le coureur qui cour au 1^{ier} but doit toucher la partie orange du but pour éviter tout contact avec le joueur adverse. S'il ne le fait pas, les arbitres peuvent le déclarer retiré à cause d'interférence (suspension possible). Un joueur dans le champs doit marcher uniquement sur la partie blanche du but pour essayer de retirer le coureur. Il doit également éviter les collisions avec le coureur sinon l'arbitre peut attribuer un but au coureur en raison d'interférences et peut éjecter le joueur du champ.

22. Si le receveur est sur les but avec 2 retraits, l'équipe doit le remplacer par le dernier retrait (facultatif dans les séries éliminatoires).

23. Si une équipe a 9 joueurs et que l'un des joueurs est éjecté de la partie, l'équipe adverse recevra la victoire. Une équipe ne peut pas continuer le match avec 8 frappeurs si elle a commencé avec 9. L'équipe peut le remplacer par un remplaçant mais ne peut pas continuer avec 8 frappeurs seulement. La seule fois où une équipe peut continuer un match avec 8 frappeurs, c'est si le 9ième frappeur est blessé. De plus, une équipe peut commencer un match avec 8 frappeurs, mais si elle perd un joueur en raison d'une blessure ou d'une éjection, elle perdra le match par défaut (la partie est toujours considéré comme officiel pour les qualifications et les statistiques des joueurs).

24. Pour toutes les autres règles qui ne sont pas mentionnées dans ce document, la ligue www.montrealsoftball.com appliquera les règles de l'Association de softball de Montréal.

25. Une équipe peut protester si elle croit qu'une décision n'a pas été appliquée correctement ou si l'adversaire joue avec un joueur ou un équipement illégal. Les équipes ne peuvent protester que sur l'application de règles spécifiques et non sur la décision d'un arbitre.

Procédures

Tout avis de protestation doit être fait par le capitaine seulement et remis au marqueur (également aviser l'arbitre) au moment de l'infraction avant la reprise du jeu. Un montant de 60,00 \$ doit accompagner la protestation avant 23h00 le soir du match. Il est de la responsabilité de l'équipe qui a protesté de fournir des preuves de la mauvaise interprétation de la décision.

Si la protestation est gagnée, la somme d'argent est retournée à l'équipe qui a déposé la protestation. Si la protestation est perdue, la ligue conserve l'argent déposé.

26. Pour la ligue en semaine, toutes les équipes doivent être prêtes à jouer 2 matchs par semaine pendant les séries éliminatoires. Dans des circonstances extrêmes, un troisième match peut être joué au cours de la même semaine.

27. Classement en cas de bris d'égalité :

1. Points
2. Victoires
3. Fiche face a face
4. Differentiel points marques face a face
5. Differentiel points marques globale
6. Tirage au sort

28. Toutes les statistiques peuvent être trouvées sur le site Web de www.montrealsoftball.com.

SECTION D : CODE DE CONDUITE

1. Toutes les suspensions impliquant des arbitres et des officiels seront déterminées par l'Association de softball de Montréal.

Tout membre qui est expulsé du jeu est automatiquement suspendu. Il doit purger sa suspension dans la ligue où il a été expulsé avant de pouvoir reprendre les activités de l'A.S.B.M. *

- a) Première infraction : le membre est suspendu pour 1 match.
- b) Deuxième infraction : le membre est suspendu pour 3 matchs.
- c) Infractions subséquentes : le membre est suspendu indéfiniment et est dirigé vers la direction appropriée.

Tout membre expulsé pour conduite nocive et dangereuse sera suspendu indéfiniment et renvoyé devant le comité de discipline de l'A.S.B.M.

2. Toutes les autres suspensions seront décidées par la ligue, les gestionnaires et l'Association de softball de Montréal

3. Si les bancs sont dégagés, il y aura des amendes d'équipe comme suit:

INSTIGATEURS – \$ 100.00

DÉFENSEURS – \$ 50.00

INDÉTERMINÉ – 75,00 \$ CHACUN

4. Les gestionnaires de ligue et les marqueurs doivent être respectés en tout temps. Tout contact, menace ou violence verbale entraînera des suspensions sévères.

5. Si un partisan ou une personne affilié à l'équipe est impliqué dans une altercation de quelque nature que ce soit, l'équipe sera condamnée à une amende de 100,00 \$ et sera placée en probation. De plus, le jeu ne commencera pas tant que l'individu ne partira pas du lieu du jeu.

6. Les ligues www.montrealsoftball.com peuvent expulser une équipe à tout moment si le code de conduite n'est pas respecté. Aucun remboursement ne sera émis si une équipe est expulsée.

7. UNE ÉQUIPE DOIT AVISER MONTRÉAL SOFTBALL D'UNE ANNULATION AU MOINS 48 HEURES AVANT L'HEURE DE JEU INDIQUÉE À L'HORAIRE.

Quelle que soit la notification, une équipe recevra une défaite par défaut et est tenue de payer l'amende indiquée ci-dessous. La ligue se réserve le droit de reprogrammer le match dans des circonstances extrêmes.

Si une équipe perd trois fois par défaut, elle devra payer l'amende et sera expulsée de la ligue.

Si une équipe n'a pas assez de joueurs pour commencer une partie et perd par défaut, elle sera obligée de payer les amendes suivantes avant son prochain match, sinon elle ne pourra pas jouer:

A) 1ère perte par défaut : amende de 120,00\$.

B) 2ème perte par défaut : amende de 150,00\$.

C) 3e défaite par défaut : amende de 250,00\$ et possible expulsion de la ligue.

Chaque équipe qui a gagné par défaut, recevra 50.00\$.

SECTION E : ALCOOL

En cas de non-respect de la réglementation sur l'alcool pendant un match, un arbitre a le pouvoir d'expulser le ou les joueurs fautifs et de mettre fin à la partie. L'arbitre doit être payé en totalité et le match ne peut pas être repris.

Un membre individuel ou collectif ne peut consommer de l'alcool, des drogues ou du tabac au cours d'un match.

L'arbitre n'est pas responsable de la gestion de la consommation dans les gradins. Cependant, un joueur qui apparaît sur le terrain sous l'influence de l'alcool ou de drogues est automatiquement éjecté du match.

Bien que nous ayons extrait certains éléments, nous vous invitons à prendre le temps de lire le document de gestion afin de vous assurer du respect des règles.

Chaque fois que les lettres A.S.B.M. sont utilisées dans ce document, elles signifient Association de Softball et Baseball à Montréal.

Toute plainte concernant les arbitres, les terrains, les entraîneurs, etc. doit être faite via la section « Plainte » du site web www.asbm.ca au plus tard 48 heures après le match afin d'accélérer et d'améliorer le traitement de cette plainte.

BONNE CHANCE À TOUTES LES ÉQUIPES !!!!

