



# RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

\*Ces règlements sont établis pour s'assurer que les activités de la ligue soient structurées, sécuritaires et agréables

\*\* 5 membres composeront le Comité de décision (ci-après dénommé « Comité ») et seront responsables de l'organisation

## Inscription

RG11 : Un joueur qui participe à l'activité de balle acquitte la totalité des frais d'inscriptions, accepte les règlements et accepte le contrat de joueur.

RG12 : Le paiement complet incluant le dépôt du chandail ( $320 + 40 = 360\$$ ) doit être effectué lors de l'inscription sur le site du cs4s par PayPal. Un joueur qui n'a pas effectué le paiement complet avant le repêchage ne sera pas choisi.

RG13 : Après les 4 soirées de pratiques et de parties hors-concours, il n'y aura aucun remboursement, à part en cas de blessure (un billet médical pourrait être demandé). Le cas échéant, le Comité prendra la décision et le joueur sera remboursé au prorata des parties jouées. Donc, si un joueur quitte dû à un mécontentement envers son équipe ou à une suspension, il quitte sans remboursement possible.

\*À noter que les remboursements ne se font qu'une fois la saison terminée.

En cas de remboursement, il s'effectue de la façon suivante :  $360\$ - 40\$$  lors du retour du chandail ( $320\$$ )

$320\$ - 50\$$  frais d'inscription non remboursable ( $270\$$ )

$270\$ - 20\$$  quote-part à l'organisation =  $250\$$

$250 - (\text{nb de parties jouées} \times 10\$)$

## Horaire et déroulement de l'activité

La saison débute officiellement le mardi 23 mai 2023 et se déroulera ainsi :

Mardi : 2 parties débutant à 19h00 et 20h30;

Jeudi : 3 parties débutant à 18h30, 20h et 21h30.

Un horaire sera donné à tous les joueurs.

RGHD1 : L'arbitre est, et cela en tout temps, le seul responsable de l'application de tous les règlements en vigueur lors du déroulement des parties sous sa supervision. Un membre du Comité pourra confirmer une décision basée sur les règlements de la ligue mais ce membre ne peut être membre d'une équipe qui joue lors

de cette prise de décision. Seul l'arbitre (avec le marqueur) gère le temps de la partie. (Ex : 18:30 à 19:50/20:00 à 21:20, etc.) Les règlements officiels de Softball Québec sont la référence pour tous à toutes les parties et ils sont applicables par les arbitres.

\*Il est recommandé que les gérants prennent le temps nécessaire, afin de vérifier un règlement dans la version officielle des règlements maison ou à un membre de l'organisation. Les règlements priment toujours, mais il est possible que pour la durée d'un soir, les 2 gérants s'entendent à l'amiable sur un litige.

RGHD2 : Aucun protêt ne sera accepté sauf sur les règlements maison.

RGHD3 : La formation des équipes se fait via un repêchage où chaque gérant choisit un joueur à tour de rôle.

Au départ, aucun joueur n'est désigné assistant ni n'est protégé sauf si, et seulement si, tous les gérants s'entendent unanimement sur une façon de procéder impliquant les joueurs, le nombre, les rondes, les cotes, etc.

RGHD3-B) : Chaque gérant aura le mandat de rencontrer le gérant adverse et le marqueur officiel pour présenter son line-up, ses réservistes (leur calibre et le nb de fois emprunté à une autre équipe) et ses rotations 5 mins avant le début de la partie.

RGHD4 : Si un arbitre arrête la partie en raison de la mauvaise température, une pause de 15 minutes est instaurée automatiquement suivi d'une décision finale de l'arbitre en chef. Le match devient officiel après trois manches complétées (matches de 6 manches). Si une manche est alors incomplète et que l'équipe qui reçoit n'a pas les devants, la manche incomplète sera annulée.

RGHD5 : Les parties à reprendre seront jouées selon l'horaire déterminé par le Comité.

RGHD6 : Un délai de 10 minutes peut être accordé à chaque équipe avant le début d'une partie selon l'horaire établi si un joueur manque à l'appel (Si le nombre de joueurs présent est inférieur à 8). 18h30 = 18h40, 19h00 = 19h10, 20h30 = 20h40, etc.

RGHD7 : Chaque équipe est constituée d'un maximum de 12 (ou 13) joueurs réguliers. Sur le terrain, 10 sont permis.

RGHD8 : Lorsqu'une équipe n'a pas le minimum de 8 joueurs à sa disposition, elle perd automatiquement la partie. Sauf si entente entre les gérants.

RGHD9 : Une partie perdue par défaut le sera au pointage de 6 à 0.

RGHD10 : Les parties sont de 6 manches ou moins selon le temps. La limite de points est de 4 par équipe par manche sauf les 2 dernières manches de la partie qui sont des manches ouvertes (aucune limite de point)

RGHD11 : Le système de pointage pour le classement est: victoire= 2 points, nulle = 1 point, défaite = 0

RGHD11-B) : Si après la saison régulière, le classement est égal entre deux ou plusieurs équipes, l'ordre est déterminé de la façon suivante :

- Le plus de victoires
- La fiche une contre l'autre

- Le différentiel de points comptés / Points accordés
- Le plus de points comptés

RGHD12 : Chaque équipe doit désigner un instructeur au premier et au troisième but. Les autres joueurs à l'exception du frappeur suivant doivent demeurer au banc.

RGHD13 : Si un joueur est jugé inapte à jouer par un officiel, le marqueur, un gérant, un membre du Comité ou un joueur à cause de l'influence de l'alcool/drogue, le Comité, après consultation, se réserve le droit de refuser au joueur de jouer. De plus, aucun joueur ne peut consommer drogue ou alcool durant la partie. (Voir tableau)

RGHD14 : Tout joueur régulier qui doit quitter son équipe pour le reste de la saison sera remplacé par un joueur de calibre égal désigné par le Comité. Le joueur doit être sur la liste officielle des réservistes. En séries, le remplaçant peut être choisi au sein d'une équipe éliminée, le Comité se réserve la décision finale.

RGHD15 : Uniquement le gérant et son assistant ont le droit de parler à l'arbitre durant la partie.

RGHD16 : Le Comité se réserve le droit de reclassifier un nouveau joueur (arrivé après le début de la saison) après qu'il ait joué 4 et 8 parties. Une rencontre est prévue après 1 et 2 cycles de calendrier. (À 5 équipes, 1 cycle = 10 matchs total ou 4 pour une équipe)

RGHD17 : Le Comité se réserve toujours un droit final sur toute suspension.

RGHD18 : Durant une partie, le banc des joueurs est réservé uniquement aux joueurs de l'équipe. Les femmes et les enfants n'y ont pas accès. Si une situation se présente et un joueur « abuse », le gérant doit aviser le Comité.

## SÉRIES

RGS1 : Toutes les équipes de la ligue participent aux séries.

RGS2 : Il est important de comprendre que pour une question de finances, la série finale débute la même journée après la dernière partie de la demi-finale.

RGS3 : Les matchs des séries auront 6 manches à finir avec manches supplémentaires en cas d'égalité et fonctionneront ainsi :

- 1 match entre les équipes de 4 et 5<sup>e</sup> positions du classement final de la saison déterminera la position 4 des séries 2023. Les positions séries #1, 2 et 3 seront quant à elles directement tirées du classement final;
- **Séries #1-2** : demi-finales 2 de 3, **#1** Position 4 vs 1, **#2** position 3 vs 2;
- **Série #3** : finale 2 de 3 (2 matchs par soir). Les gagnants des séries #1 et #2 s'affrontent en finale;
- Les équipes disputant une série recevront leurs opposants en alternance.

RGS4 : Le système pour les lanceurs est détaillé dans les règlements sur les lanceurs (RL7)

# RÈGLEMENTS ÉQUIPEMENTS

RE1 : Le port du casque protecteur est obligatoire tant pour le frappeur que pour le coureur que pour le lanceur (une grille seule est tolérée).

RE2 : Chaque joueur est responsable de son chandail. S'il l'égare ou l'endommage, il doit en assumer les frais de remplacement, soit la somme de 80\$ (voir son gérant)

RE3 : Le port du chandail est obligatoire pour participer à une partie, sauf pour les réservistes. Le joueur régulier est responsable de son chandail, il aura droit à un seul avertissement, ensuite il ne pourra prendre part à une autre partie. Le chandail doit se porter dans les pantalons durant la partie.

RE4 : Le port du pantalon de baseball est obligatoire pour prendre part à une partie. Le pantalon doit en être un dit de baseball et être dans un état présentable. Un avertissement sera donné la 1<sup>re</sup> fois. (Sauf avis contraire du Comité)

RE5 : (Abrogé)

RE6 : Tout bâton de softball ne portant pas un des 6 tags illustrés ci-bas est interdit. Autrement dit, les bâtons utilisés doivent avoir au moins un des 6 tags même si d'autres tags s'y retrouvent. Tout joueur fautif se verra avisé la 1<sup>re</sup> fois. Puis il sera expulsé de la rencontre et suspendu pour une rencontre additionnelle lors d'une 2<sup>e</sup> offense. À la 3<sup>e</sup> offense, le joueur obtiendra une suspension de 3 parties et sera expulsé de la ligue lors de la 4<sup>e</sup>. Voir tableau

RE7 : La balle officielle de la ligue est la 105LSS

RE8 : Les souliers à crampons de métal ou d'aluminium sont interdits. Si un joueur est trouvé fautif, il doit les enlever. Si l'équipe fautive devait se retrouver sous le nombre de joueurs règlementaire (8), elle perd automatiquement la partie.

RE9 : N'importe quel type de gant est permis à toutes les positions.

## Tags nécessaires :



# RÈGLEMENTS SUR LES LANCEURS

RL1 : Il n'y a pas de lanceur officiel par équipe. Tous les joueurs doivent faire leur rotation.

RL2 : Le port de la grille devant le visage du lanceur est obligatoire.

RL3 : **Tout joueur d'une équipe peut lancer.**

RL4 : Un lanceur d'une autre équipe peut en tout temps lancer pour une équipe impliquée dans une partie si aucun joueur régulier ne veut lancer.

RL5 : Le lanceur peut revenir lancer dans une même partie après avoir été retiré du monticule SAUF s'il quitte sa position pour cause de blessure (sur le banc). Tout lanceur ayant l'autorisation de lancer en série peut céder sa place et revenir sur le monticule à tout moment

RL6 : Un lanceur partant peut se faire remplacer à tout moment pendant une partie. S'il se fait remplacer alors que la manche n'est pas encore terminée, un maximum de 3 lancers de pratique seront alloués durant cette manche.

RL7 : En séries, seuls les joueurs ayant lancé au minimum 6 manches contre chaque équipe peuvent être désignés lanceurs. Si aucun joueur de l'équipe n'a les préalables pour lancer en séries, le gérant avec l'autorisation du Comité peut utiliser un joueur réserviste, demander à un joueur d'une autre équipe ou autoriser un joueur à lancer même s'il n'a pas rempli les critères. Le Comité se réserve le droit de décision.

# RÈGLEMENTS DE JEU

RJ1 : Si un frappeur obtient une troisième prise et que le receveur est incapable d'attraper la balle, il devient coureur et peut donc courir vers le premier but et y être déclaré sauf. Ceci est possible uniquement lorsque le 1<sup>er</sup> but est inoccupé ou s'il y a 2 retraits.

RJ2 : Sur un jeu serré, le joueur ne peut en aucun cas bloquer le but au coureur. Sur tout jeu serré, le coureur doit glisser sous peine d'être retiré. La décision finale du jeu est à la discrétion de l'arbitre. Aucun contact n'est permis.

RJ3 : Un joueur ne peut quitter son but tant que la balle n'a pas quitté la main du lanceur

RJ4 : Si la balle est captée au-delà des clôtures qui sont à l'avant champ et qui se rallongent de façon imagée en biais vers les estrades, c'est un retrait, sinon la balle est en jeu indépendamment d'où se positionnent les pieds.

RJ5 : Nous appliquons l'esprit de la règle du cercle de 8 pieds avec l'interprétation suivante. Alors que le **lanceur** est en possession de la balle à l'intérieur de son cercle, un coureur doit **immédiatement** décider s'il avance au but suivant ou s'il regagne son but. S'il tarde à prendre une décision, il sera déclaré retiré. Si aucun cercle n'est tracé, l'arbitre pourra au jugement déterminer si le lanceur est suffisamment près du monticule pour appliquer la règle. La balle est morte.

RJ6 : Il y aura 5 lancers de pratique en début de match. Il y aura 3 lancers de pratique entre les manches. Il y aura 3 lancers de pratique pour un lanceur qui vient en relève.

RJ7 : Un frappeur qui se rend sur les buts **et qui se blesse** peut être remplacé par un coureur suppléant mais ce coureur suppléant doit être le dernier retrait avant la blessure. Le cas échéant, le joueur blessé peut être annoncé et continuer à frapper en spécifiant qu'il se fera toujours remplacer et qu'il ne courra pas au-delà du 1<sup>er</sup> but, sauf lors d'un circuit. Un coureur remplaçant ne peut voler de but. Un joueur qui s'inscrit dans la ligue se doit d'être en mesure de courir (pas de frappeur désigné)

RJ8 : Visite offensive : L'instructeur au 3<sup>e</sup> but a droit à une seule visite au marbre par manche. Toute autre visite lui sera refusée. Visite défensive : le lanceur peut recevoir la visite au monticule de quiconque un maximum de 2 fois par manche.

RJ9 : La ligne de non-retour est toujours en vigueur entre le 3<sup>e</sup> but et le marbre (zone de non-retour). Le coureur ne peut en aucun temps dépasser la ligne (ou la toucher) sans devoir se rendre au marbre sous peine d'être retiré. En tout temps, à l'intérieur de la ligne de non-retour, le receveur doit toucher au marbre pour retirer le coureur. Il ne peut pas toucher au coureur. Le receveur peut cependant toucher à un coureur en dehors de la zone de non-retour.

RJ10 : Le coureur doit toujours passer derrière le marbre du côté extérieur à la ligne de jeu. S'il touche au marbre, c'est un retrait. Cependant une exception est accordée alors qu'un coureur a une immunité pour avancer au marbre (ex.: circuit, but sur balles, frappeur atteint, immunité accordée par l'arbitre, etc.)

RJ11 : (Abrogé)

## **RÈGLEMENTS FAIR-PLAY ET CODE D'HONNEUR**

RFC1 : L'arbitre peut autoriser l'expulsion d'un joueur ou d'un partisan du parc si la situation dégénère. Une suspension supplémentaire peut être appelée par le Comité de discipline dépendamment des actions commises. Advenant un conflit, le Comité rendra une décision finale et sans appel. (Voir tableau)

RFC2: L'arbitre peut en tout temps expulser un joueur d'une rencontre ce qui engendre automatiquement une suspension d'une partie. L'arbitre doit remettre un rapport écrit au Comité de la ligue et si une suspension supplémentaire devait être appliquée, le Comité rendra une décision finale et sans appel. (Voir tableau)

RFC3: Toute bousculade nécessitant un avertissement de l'arbitre impliquera au minimum un avertissement de la part du Comité. Lors de la 2<sup>e</sup> offense, 1 partie de suspension, ainsi de suite. (Voir tableau)

RFC4: Toute bousculade nécessitant l'expulsion du joueur fautif par l'arbitre méritera 2 parties de suspension lors de la 1<sup>e</sup> offense. (Voir tableau)

RFC5: Tout coup donné par un joueur (coup de poing, de pied, de casque, de gant, de bâton, etc.) entraînera automatiquement 10 parties de suspension dès la 1<sup>ère</sup> offense. Le joueur sera expulsé à la 2<sup>e</sup> offense. (Voir tableau)

RFC6: Pour une bataille, tous les joueurs impliqués ayant participé de façon active (coups échangés) se verront être suspendus automatiquement. Pour l'instigateur de la bataille, l'expulsion sera sans appel. Pour les joueurs de défendants, 10 parties seront automatiques. Le Comité se consultera pour rendre une décision finale et sans appel.

RFC7 Tout joueur qui crache sur un arbitre, un joueur, etc., qui menace ou qui intimide un autre joueur sera suspendu pour 5 parties lors de la 1<sup>e</sup> offense. À la 2<sup>e</sup>, il sera expulsé. (Voir tableau)

RFC8: Tout manque de respect grave (insultes ou critiques abusives) sera passible d'une partie de suspension pour la 1<sup>e</sup> offense. La 2<sup>e</sup> sera de 2 parties et la 3<sup>e</sup> de 3. La 4<sup>e</sup> fois, le joueur sera expulsé. (Voir tableau)

RFC9: ABSENCE: Un joueur est tenu d'avertir son gérant en cas d'absence. Le cas échéant, le Comité se réserve le droit de remercier le joueur après 3 absences non motivées et ce sans remboursement. Le gérant est tenu d'aviser le Comité après chaque absence non motivée pour assurer un suivi. (Voir tableau)

RFC10: Un joueur qui décide lui-même de se sortir d'une partie devra s'expliquer devant le Comité. Advenant un conflit, le Comité devra y remédier.

RFC11: Tout joueur qui critique la ligue après la réunion d'ouverture de la saison (ou après la remise des règlements additionnée à la soirée d'inscription officielle) peut être passible d'une suspension ou même d'un remerciement de la ligue et cela sans remboursement si son comportement est jugé inapproprié. La décision finale sera rendue par le Comité et sera sans appel. (tableau)

RFC12: Tout joueur qui lance délibérément (comme geste de frustration) une pièce d'équipement telle que son casque, son gant ou son bâton se verra automatiquement averti puis suspendu pour une partie lors de la 2<sup>e</sup> offense. La suspension pourrait être plus grande advenant récidive. Le Comité se réserve le droit final de la décision et celui-ci est sans appel. (tableau)

RFC13: Un gérant a le droit de demander au Comité de discipline de gérer une situation intenable au sein de son équipe.

RFC14: Aucun remboursement ne sera effectué pour une suspension ou une expulsion (RGI3)

## **RÈGLEMENTS RÉSERVISTES**

RR1: Un nombre minimal de 8 joueurs est requis pour débiter la partie. Les joueurs doivent aviser le plus tôt possible leur gérant d'une absence, afin que celui-ci puisse trouver quelqu'un. (Après plusieurs manquements, un joueur peut être convoqué devant le Comité).

RR2: Un nombre maximal de 4 réservistes est admis par équipe pour compléter le minimum de 8 joueurs, sauf pour un cas majeur.

RR3: En cas de pénurie de réserviste, un joueur d'une autre équipe peut remplacer un joueur manquant de même niveau ou inférieur, pour un maximum de 3 fois dans une même équipe dans l'année: saison et série. En cas d'urgence, il peut toujours y avoir entente entre les gérants. Le joueur régulier qui remplace doit acquitter les frais de 5\$ pour la partie.

RR4: Si un joueur se blesse pour le reste de la saison, le Comité tentera, au meilleur de ses capacités, de trouver un joueur de calibre égal. Si la blessure survient en séries, le remplaçant sera choisi parmi les équipes éliminées.

RR5: Dès qu'un gérant a recourt à un réserviste, il doit en faire part au gérant de l'équipe qui l'oppose. Un réserviste peut venir un maximum de 6 fois dans une même équipe dans l'année (partie régulière et série).

RR6: Une équipe a le droit de compléter sa formation à 9 joueurs tout en respectant le maximum de 4 réservistes par rencontre.

RR7: Un réserviste appelé pour jouer a priorité sur un joueur régulier

RR8: Un réserviste doit acquitter les frais de 10\$ pour obtenir le droit de jouer pour la soirée. Le marqueur officiel doit avoir reçu l'argent AVANT le début de la partie sinon le réserviste se voit refusé le droit de jouer

RR9: Un réserviste doit être inscrit à la fin de l'ordre des frappeurs réguliers, mais avant tout autre régulier d'une autre équipe.

RR10: Durant la saison et les séries, un réserviste doit absolument remplacer un joueur régulier de même rang (ronde, se référer au tableau de repêchage de la saison en cours) ou inférieur. Le rang équivalent de chaque réserviste sera indiqué sur la liste des réservistes. (autorisé par le Comité)

RR11: Au début de l'année, une liste officielle de réservistes sera donnée aux gérants et uniquement les joueurs inscrits pourront être appelés durant la saison.

RR12: Tout joueur à l'essai pour une équipe sera déterminé par les membres du Comité ne faisant pas partie de l'équipe pour qui le joueur doit être remplacé. Un joueur à l'essai (maximum 3 parties) n'est pas considéré comme réserviste.

## RÈGLEMENTS ROTATION

RR00 Les rotations sont instaurées et gérées par les gérants et la ligue afin qu'une équité soit respectée envers tous les membres participants. Ceci dit, à titre d'exemple, dans une même équipe, aucun joueur ne peut faire 2 fois une rotation si un joueur ne l'a pas fait. Bien entendu, il se peut que cela se produise si un joueur s'absente lors de son tour de rotation. Le cas échéant, il devra faire sa rotation lors de la partie suivante où il sera présent.

RR01: Pour toutes les équipes, les rotations sont de 3 manches complètes.

RR02: Aucun joueur ne peut faire 2 rotations dans la même partie.

RR03: Si un joueur se blesse, il peut se faire remplacer par un joueur sur le banc. La rotation compte pour celui qui le remplace.

RR04: Tous les joueurs doivent faire leur rotation.

RR05: Une équipe qui ne respecte pas la séquence des rotations et qui est prise en défaut, se voit automatiquement perdre une (1) victoire au classement (-2 pts). La liste du marqueur est la liste officielle.

RR06: Les rotations débutent à la première partie régulière de l'année jusqu'à la dernière partie des séries.

RR07: Si un joueur sort du jeu pour cause de blessure, il ne peut jouer ni comme frappeur ni comme joueur.

RR08: Tous les joueurs frappent même s'ils font leur rotation.

RR09: Un joueur en retard peut être placé dernier sur le rôle des frappeurs. Il peut débiter sa partie tant et aussi longtemps que le premier frappeur n'a pas terminé sa 2<sup>e</sup> présence.

RR10: Un joueur qui ne peut se présenter au bâton à son tour sera crédité d'un retrait automatique à moins qu'il ne se retire complètement de la partie pour cause de blessure.

RR11: Durant les séries, s'il y a prolongation, une nouvelle rotation débute à partir de la 7<sup>e</sup> et 10<sup>e</sup> manche. En cas de prolongation, il se peut qu'un joueur doive effectuer une 2<sup>e</sup> rotation dans la même partie si tous les joueurs ont effectué une rotation durant la partie.