**Règlements**

**Table des matières**

[1. Déroulement de la saison 2](#_Toc44623627)

[2. Général 2](#_Toc44623628)

[3. Équipe 3](#_Toc44623629)

[4. Équipement 3](#_Toc44623630)

[5. Vol de but 3](#_Toc44623631)

[6. Marbre 3](#_Toc44623632)

[7. Lanceur 4](#_Toc44623633)

[8. Maraudeur 4](#_Toc44623634)

[9. Frappeur 4](#_Toc44623635)

[10. Manche ouverte 5](#_Toc44623636)

[11. Blessures 5](#_Toc44623637)

[12. Règlements supprimés 6](#_Toc44623638)

# Déroulement de la saison

Nombre de parties :

* + - 12 parties de saison régulière;
    - 2 à 3 parties de séries éliminatoires.

Dates (exceptionnelles en raison de la COVID-19) :

* + - Début de la saison : 13 juillet;
    - Fin de la saison : Fin octobre

Horaire des parties :

* + - Lundi 21h parc Isabelle;
    - Mardi 21h parc Isabelle;
    - Mardi 21h parc Montcalm.

# Général

Les parties durent 6 manches maximum. Une partie peut se terminer avant si une manche débute après 1h15 de jeu. Celle-ci devient la dernière manche de la partie;

L’équipe défensive peut avoir jusqu’à 10 joueurs sur le terrain;

Les manches se terminent après un maximum de 5 points par l’équipe offensive à l’exception de la manche ouverte (voir section 10);

Les buts sont à 65 pieds;

Lorsqu’il y a un écart de 15 points ou plus après 4 manches complètes de jeu, les capitaines se rencontrent avec les arbitres pour décider si la partie continue.

Un changement de balle est effectué au moment où les femmes sont au bâton.

* + - Balle femmes : 244
    - Balle hommes : Hot dot

Si un relais est expédié hors du terrain ou au banc des joueurs, tous les coureurs avancent automatiquement de 2 buts à partir de leur position sur le terrain au moment où le relais a été fait;

Un « Infield fly » (ballon à l’avant-champ) est appelé au jugement de l’arbitre et le frappeur est automatiquement retiré (que la balle soit attrapée ou non) si :

* + - Il y a 0 ou 1 retrait;
    - L’équipe à l’offensive a des coureurs au 1er et au 2e but ou au 1er, au 2e et au 3e but;
    - La balle frappée est un ballon à l’avant-champs attrapable dans un effort raisonnable (au jugement de l’arbitre).

# Équipe

Les équipes doivent avoir au minimum 8 joueurs dont une fille pour pouvoir jouer;

Si une équipe ne se présente pas ou n’a pas le nombre minimal de joueurs, elle encaisse une défaite automatique de 7-0;

Si un joueur dans l’alignement n’est pas encore arrivé lorsque c’est à son tour de frapper, le capitaine prend un retrait automatique à chaque présence manquée par le joueur. Cependant, le capitaine peut décider à tout moment de rayer le joueur de la formation (celui-ci ne peut être réinséré plus tard dans la partie);

En aucun cas une partie sera remise si une ou les deux équipes n’ont pas le nombre minimal de joueurs;

Un remplaçant doit jouer un minimum de 3 parties pour pouvoir participer aux séries.

# Équipement

Les crampons en métal sont interdits;

Le port de l’équipement de receveur est obligatoire;

Le masque pour les lanceurs est fortement conseillé (la ligue n’est pas responsable des blessures);

Le casque pour les frappeurs et les coureurs est fortement recommandé et peut être exigé par un arbitre.

# Vol de but

Aucun vol de but n’est permis;

Le « tag » est permis à chacun des buts si une balle frappée est attrapée sans avoir touchée au sol;

Le vol de but suite à une erreur du receveur est interdit (lorsque que le receveur n’attrape pas le lancer du lanceur ou que la balle est morte par exemple);

Le joueur offensif ne peut pas lâcher son but avant que la balle ne soit frappée (par contre, si c’est le cas, il n’est pas retiré).

# Marbre

Une première ligne blanche est placée à égalité du marbre, perpendiculairement à la ligne du 3e but. Pour faire un point, le joueur offensif doit toucher par terre de l’autre côté de cette ligne;

Si un joueur offensif touche le marbre, son équipe reçoit un avertissement et il n’est pas retiré (le point compte). Si le joueur ou un autre joueur de la même équipe répète l’erreur, c’est un retrait et le point ne compte pas;

Pour retirer un coureur au marbre, le joueur défensif doit toucher le marbre avant que le coureur ne traverse la ligne. Le joueur défensif peut également « taguer » le coureur s’il n’est pas au marbre;

Une deuxième ligne blanche est placée perpendiculairement à la ligne du 3e but à environ 20 pieds du marbre (la distance peut être légèrement variable). Dès qu’un joueur offensif touche ou dépasse cette ligne, il ne peut plus retourner vers le 3e but.

# Lanceur

Le lanceur peut être changé en tout temps;

Un même lanceur n’a pas de limite sur le nombre de manches qu’il lance;

Le lanceur ne peut pas faire de moulinet complet du bras ou un lancer par en haut;

Les buts sur balles intentionnels (le lanceur lance intentionnellement sur le frappeur) sont interdits.

* + - Si l’arbitre juge que le but sur balle est intentionnel, le frappeur est envoyé automatiquement au 1er but, à l’exception de deux joueurs étoiles par équipe (déterminés en début de partie), qui sont envoyés au 2e but.

La zone de prise est la suivante :

* + - En hauteur : entre les pectoraux et les genoux du frappeur;
    - En largeur : limites latérales du marbre (tant qu’une section de la balle passe au-dessus des limites latérales du marbre, c’est une prise).

# Maraudeur

Le maraudeur peut se positionner à l’endroit de son choix sur le terrain, comme tous les autres joueurs.

# Frappeur

Un maximum de 3 coups de circuit est autorisé dans une partie pour une même équipe.À partir du 4e coup de circuit, celui-ci est considéré comme un coup simple et tous les coureurs avancent d’un but (même si ce n’est pas un jeu forcé);

Une balle qui est frappée dans le filet au parc **Montcalm** est considérée comme un coup de circuit.

Un joueur ne peut se placer sur le marbre lors de sa présence au bâton afin de permettre au lanceur d’atteindre l’ensemble de la zone de prise.

Si l’arbitre juge que le frappeur fait un mouvement intentionnel pour se faire frapper par la balle lancée, le frappeur est automatiquement retiré.

Un double automatique est accordé au frappeur et aux coureurs qui sont déjà sur les buts (selon leur position sur le terrain au moment où le coup est frappé) dans les situations suivantes :

* + - Une balle frappée au champ rebondit par-dessus la clôture.
    - Une balle frappée sur le terrain roule sous la clôture ou dans tout autre ouverture menant à l’extérieur du terrain.

Les amortis sont autorisés.

# Manche ouverte

Il n’y a pas de maximum de points pour cette manche. La manche se termine lorsque l’équipe défensive complète 3 retraits;

La 6e manche de la partie est ouverte;

Les arbitres peuvent déclarer une manche ouverte s’il est jugé que la partie n’aura pas 6 manches en raison du temps (point 2.1).

# Blessures

Un frappeur blessé doit frapper et se rendre par lui-même au premier but. Une fois au premier but, celui-ci peut se faire remplacer par le dernier retrait de son équipe pour courir les autres buts.

* + - Lors de ses présences suivantes au bâton, le coureur précédemment blessé ne peut pas dépasser le 1er but (à l’exception d’un coup de circuit extérieur ou d’un double automatique). S’il dépasse le premier but, l’arbitre doit le retourner à celui-ci.

Si un joueur doit quitter la partie en raison d’une blessure, ses présences au bâton sont annulées sans engendrer de retrait.

# Règlements retirés

* Lorsqu’une fille est au bâton, les voltigeurs doivent être placés au mi-champ. Les joueurs du ‘’diamond’’ et le Rover ne doivent pas dépasser les lignes invisibles entre le 1er but et le 2e but, ainsi qu’entre le 2e but et le 3e but.
* Maximum de 3 fausses balles, après les 2 premières strikes permises (le joueur est retiré par après)
* Il ne peut pas y avoir de joueur substitut.
* Un remplaçant ne peut pas jouer pour plus d’une équipe dans la même division et dans la même saison.