



SOFTBALL LAVAL

RÈGLEMENTS

SAISON 2018

1. DESCRIPTION OPÉRATIONNELLE DE SOFTBALL LAVAL	4
1.1 Section: équipes élités interrégionales	4
1.2 Composition des équipes de classe AA	4
1.3 Section: équipes interzones.....	5
1.3.1 Responsabilités du directeur représentant une association.....	5
1.3.2 Responsabilités de l'entraîneur	5
1.3.3 Qualifications de l'entraîneur	6
1.3.4 Inscription d'équipes.....	6
1.3.5 Responsabilités du joueur.....	6
1.3.6 Libération	7
1.3.7 Catégories.....	7
1.3.8 Enregistrement des joueurs	8
1.3.9 Joueur réserviste (P.E.).....	8
1.3.10 Nombre de joutes	9
1.3.11 Feuilles de pointage et d'alignement	9
1.3.12 Balles.....	9
1.3.13 Personnes autorisées	9
1.3.14 Tournoi.....	10
1.3.15 Frais d'ambulance.....	10
1.4. Règlements de jeu: équipes interzones.....	10
1.4.1 Comportement dans un parc - accès au terrain.....	10
1.4.2 Barème de suspension dû à une expulsion	11
1.4.3 Joute officielle	11
1.4.4 Joute annulée et à reprendre	12
1.4.5 Délai et déroulement d'une joute.....	12
1.4.6 Retrait du jeu ou refus de continuer.....	13
1.4.7 Protêts et plaintes	14
1.4.8 Classement des équipes.	14
1.4.9 Championnat provincial	14
1.4.10 Le lanceur	15
1.4.11 Distances et cercle du lanceur.....	15
1.4.12 Règlements spécifiques pour la catégorie atome.....	16
1.4.13 Règlements spécifiques pour la catégorie moustique	17
1.4.14 Catégories benjamin, Cadet, Midget et Junior	18

2. Réglementation spéciale de l'arbitrage	18
3. Coupe Laval	18
4. Comité de discipline	19
4.2 Rôle et pouvoirs du comité de discipline	19
5. Sanctions automatiques.....	19
6. Code de discipline.....	21
Classe 1 - Conduite antisportive	22
Classe 2 : - Menace	22
Classe 3 : Conduite dangereuse	22
Classe 4 – Agression physique	23
ANNEXE A. Règles de jeu ATOME 7 contre 7	24

1. DESCRIPTION OPÉRATIONNELLE DE SOFTBALL LAVAL

Les activités principales de SOFTBALL LAVAL sont les activités d'équipes élités régionales représentant Ville de Laval dans les catégories moustique, benjamin, cadet, midget et junior dans une ligue inter-régionale administrée conjointement par la LFFEQ (Ligue féminine de fastpitch élite du Québec) et les activités des équipes interzones à l'intérieur de Ville de Laval et des municipalités dont une équipe est inscrite au calendrier de Softball Laval dans les niveaux atome, moustique, benjamin, cadet, midget et junior.

1.1 Section: équipes élités interrégionales

Les équipes élités (classe AA) sont régies par SOFTBALL LAVAL conformément aux règles établies par Softball Québec et la L.F.F.E.Q.

1.2 Composition des équipes de classe AA

1.2.1 Toutes les joueuses des équipes AA doivent être dûment enregistrées dans leur association respective conformément aux règlements en vigueur à SOFTBALL LAVAL (moustique, benjamin, cadet, midget, junior).

1.2.2 Tout joueur appelé à pratiquer ou à se présenter à une équipe de classe AA doit se conformer aux règlements de la ligue interrégionale et de SOFTBALL LAVAL.

Tout joueur se rapportant à une équipe AA le fait sur une base volontaire et ne peut être sélectionné sans son consentement. Une fois ce consentement donné, **s'il décide de se retirer et qu'il est identifié de calibre AA, il peut retourner à son association d'origine dans la catégorie supérieure.**

Si une plainte est déposée par écrit concernant l'éligibilité d'un joueur évalué AA ou AAA, à évoluer dans les autres classes, cette plainte sera portée à l'attention du président et il verra à ce que le Comité de discipline étudie et prenne position pour chacun des cas.

1.2.3 La liste finale des joueurs et entraîneurs des équipes AA sera divulguée par SOFTBALL LAVAL le 1^{er} avril de chaque année.

1.2.4 Un joueur pourra évoluer dans la classe AA et une autre classe simultanément, (tel que prévu dans les règlements de Softball Québec : tout joueur peut signer 2 contrats d'équipe) :

U12A première année : U12 B sans restrictions ou catégorie supérieure

U12A deuxième année, U14AA, U16AA, U18AA doivent évoluer dans une catégorie B supérieure en tenant compte que les joutes de la classe AA ont priorité sur les autres. **Dans certains cas, une permission spéciale peut être accordée afin de permettre à un joueur d'évoluer dans la classe B dans la même catégorie sous certaines conditions du comité de Softball-Laval en accord avec les Directeurs des associations participantes.**

1.3 Section: équipes interzones

Les associations sportives accréditées par SOFTBALL LAVAL sont les responsables des équipes appartenant à leur district-loisir respectif. Par conséquent, elles peuvent entreprendre toutes les actions nécessaires à la bonne marche des activités de leurs équipes conformément aux

1.3.1 Responsabilités du directeur représentant une association

- 1.3.1.1 Il doit assister aux réunions du conseil d'administration de SOFTBALL LAVAL.
- 1.3.1.2 Il administre les affaires de SOFTBALL LAVAL et participe à l'organisation des activités de celle-ci.
- 1.3.1.3 Il doit informer son association sportive des décisions, règlements ou changements apportés par SOFTBALL LAVAL
- 1.3.1.4 Il doit faire approuver tout changement des couleurs des uniformes des équipes de son association par SOFTBALL LAVAL.
- 1.3.1.5 Il doit faire approuver annuellement les contrats des entraîneurs des équipes de son association par SOFTBALL LAVAL.
- 1.3.1.6 Il doit, en collaboration avec l'entraîneur, enregistrer les joueurs des équipes de son association auprès de Softball Laval.
- 1.3.1.7 Il doit faire rapport écrit à SOFTBALL LAVAL des libérations pour équilibrer des équipes d'une même association (lorsqu'il y a plus d'une équipe de la même association représentée dans la ligue), le directeur doit faire connaître par écrit ses changements et ce, avant la quatrième partie jouée.
- 1.3.1.8 Il doit faire approuver par SOFTBALL LAVAL les inscriptions de toutes joueuses effectuées en vertu de l'article 1.3.7.
- 1.3.1.9 Il doit s'assurer que les frais encourus lors d'une inscription d'équipe à SOFTBALL LAVAL seront payés avant le début des séries de fin de saison afin que l'équipe puisse y participer.
- 1.3.1.10 Il doit promouvoir l'esprit sportif, le code d'éthique de SOFTBALL LAVAL et le respect des officiels.
- 1.3.1.11 Il s'engage à respecter le calendrier des réunions. Toute absence doit être motivée. Une lettre de blâme sera transmise après la 1^{ère} absence non motivée au cours d'une même année. Une amende de 50\$ sera transmise après la 2^{ème} absence non motivée au cours d'une même année. Une amende de 100\$ sera transmise après la 3^{ème} absence non motivée au cours d'une même année et la direction de l'association concernée devra se présenter devant le comité de discipline de Softball Laval. Une copie de la lettre de blâme sera transmise à la direction de l'association sportive concernée.

1.3.2 Responsabilités de l'entraîneur

- 1.3.2.1 Il est responsable en tout temps des actions de l'équipe vis-à-vis de son association sportive et/ou SOFTBALL LAVAL.

- 1.3.2.2 Il voit à coordonner et à établir un calendrier des activités de l'équipe.
- 1.3.2.3 Il voit à l'éligibilité des joueurs participant aux activités de l'équipe.
- 1.3.2.4 Il doit être la dernière personne à quitter le banc des joueurs et il doit s'assurer que tout soit en ordre.
- 1.3.2.5 Il doit respecter toutes les décisions des officiels et il doit promouvoir l'esprit sportif.
- 1.3.2.6 Il doit s'assurer que marqueur remettra immédiatement après la joute la feuille de pointage au directeur de son association.
- 1.3.2.7 Tout entraîneur aura la responsabilité de ses partisans et devra faire appliquer le code d'éthique et le code d'esprit sportif et prendre les mesures qui s'imposent lors du non-respect de ceux-ci.

1.3.3 Qualifications de l'entraîneur

Toute personne désireuse d'être entraîneur d'une équipe doit:

Faire une demande auprès de son association sportive.

Compléter le formulaire de filtrage des bénévoles de Softball Québec.

S'engager à respecter les règlements de SOFTBALL LAVAL, Softball Québec et Softball Canada.

Toute personne accompagnant l'équipe sur le terrain sera considérée entraîneur. Dans le cas où les entraîneurs seraient absents, il sera permis aux parents d'agir comme entraîneurs sans avoir signé le contrat d'équipe.

1.3.4 Inscription d'équipes

1.3.4.1 Chacune des équipes de chaque catégorie d'une association soient les équipes novices, atomes, moustiques, benjamines, cadettes, midgets et juniors doivent être inscrites au plus tard le 30 avril.

1.3.4.2 Le registraire fera parvenir les contrats aux équipes qui auront adhéré à Softball Québec dans les meilleurs délais avant le premier match de l'équipe et toute modification au plus tard le 30 juin.

1.3.5 Responsabilités du joueur

1.3.5.1 Tout joueur doit être résident de Ville de Laval et évoluer dans la zone où il réside au 30 juin de l'année en cours.

1.3.5.2 Tout joueur doit jouer pour l'association sportive qui régit la zone du lieu de sa résidence légale sauf s'il est exclu de ce règlement en vertu de l'article 1.3.8.

1.3.5.3 Le comité de discipline de SOFTBALL LAVAL devra légiférer pour tous les cas portés à son attention en ce qui concerne le domicile légal d'un joueur.

1.3.5.4 Tout joueur doit libérer le terrain immédiatement après sa joute.

1.3.5.5 Tout joueur doit respecter les règlements de SOFTBALL LAVAL.

1.3.5.6 Tout joueur doit respecter le code d'esprit sportif ainsi que les officiels.

1.3.6 Libération

1.3.6.1 Si, pour une raison valable (surplus de joueurs, division et classe inexistantes dans le district de sa résidence), un joueur ne peut évoluer pour l'association sportive régissant le district où il réside, il pourra demander par écrit à SOFTBALL LAVAL la permission d'évoluer dans une autre association.

1.3.6.2 Si une plainte est déposée en bonne et due forme auprès de SOFTBALL LAVAL au sujet d'un joueur qui aurait fait une fausse déclaration, le comité de discipline de SOFTBALL LAVAL statuera sur le cas.

1.3.6.3 Un joueur qui a évolué plus de trois (3) années consécutives dans une association peut continuer à évoluer dans cette association, mais doit s'inscrire dans l'association de son domicile légal.

1.3.6.4 Toute demande de libération faite à Softball Laval par écrit après avoir reçu un refus de l'association ou pour conflit majeur sera analysée.

1.3.7 Catégories

À moins d'une autorisation spécifique de Softball Laval, tout joueur doit évoluer dans la catégorie qui lui est dévolue en fonction de son âge au 31 décembre de l'année en cours et ce, tel qu'indiqué au tableau suivant :

Novice (U7)	Moins de 7 ans au 1 ^{er} janvier
Atome (U10)	moins de 10 ans au 1 ^{er} janvier
Moustique (U12)	moins de 12 ans au 1 ^{er} janvier
Benjamin (U14)	moins de 14 ans au 1 ^{er} janvier
Cadet (U16)	moins de 16 ans au 1 ^{er} janvier
Midget (U19)	moins de 19 ans au 1 ^{er} janvier
Majeur	20 ans et plus

1.3.8 Enregistrement des joueurs

- 1.3.8.1 Tout enregistrement d'équipe devra être fait avec toutes les pièces justificatives demandées sinon, l'équipe ne sera pas enregistrée et ne pourra pas jouer et ce, avant la première partie cédulée.
- 1.3.8.2 Un minimum de huit (8) joueurs doit être enregistré pour chaque équipe avant le début du calendrier.
- 1.3.8.3 La date limite de signature et d'approbation des joueurs des équipes est le 30 juin de l'année en cours.
- 1.3.8.4 Pour toute contestation d'éligibilité d'un joueur lors d'une joute, on devra déposer un protêt au moment de l'infraction et une signature du joueur concerné à l'endos de la feuille de pointage sera exigée.

1.3.9 Joueur réserviste (P.E.)

- 1.3.9.1 Tout joueur novice, atome, moustique, benjamin, cadet, midget ou junior est autorisé à jouer dans sa catégorie d'âge ou dans la catégorie d'âge immédiatement supérieure à la sienne.

Un joueur ne peut être réserviste que pour une seule équipe interzone. Il peut cependant être joueur réserviste pour une équipe de sa zone et simultanément pour la classe AA. Exceptionnellement, dans le cas où une équipe n'as pas d'équipe inférieure, un joueur pourrait être réserviste pour une deuxième équipe interzone.

Avant d'utiliser un joueur réserviste, l'entraîneur de l'équipe qui désire l'utiliser doit, sous peine de sanction, en demander l'autorisation à l'entraîneur de l'équipe d'origine.

- 1.3.9.2 À moins d'une directive spécifique à cet effet, l'entraîneur ne peut employer le même joueur réserviste dans plus de cinq (5) joutes à l'intérieur du calendrier de la saison régulière. Avant la neuvième partie, l'équipe qui utilise un joueur réserviste d'une classe inférieure doit sans faute avoir l'autorisation de l'entraîneur de l'équipe d'origine sous peine d'amende. L'entraîneur de l'équipe d'origine doit s'assurer d'un nombre de joutes disputées dans la classe supérieure, car ce même joueur réserviste appartiendra à cette nouvelle équipe et ne pourra plus jouer pour une catégorie et/ou une classe inférieure. Toutefois, un joueur réserviste de la catégorie midget aura une participation illimitée.

- 1.3.9.3 Pas plus de 5 joueurs réservistes pourront être utilisés au cours d'une même joute.

- 1.3.9.4 La mention P.E. (partie d'essai) doit obligatoirement apparaître sur la feuille de pointage et la feuille d'alignement au côté du nom du joueur réserviste.

1.3.10 Nombre de joutes

1.3.10.1 Le calendrier comprendra un minimum de 18 joutes selon le nombre d'équipes il pourrait s'avérer nécessaire d'en jouer plus.

1.3.10.2 Un calendrier de 18 matchs sera préparé pour chacune des équipes (sauf si le nombre d'équipe ne le permet pas) un minimum de 16 matchs par équipe seront prévues. Les matchs annulés pour cause de pluie seront repris

SOFTBALL LAVAL conjointement avec les responsables de secteur assignera des dates aux matchs à reprendre.

1.3.11 Feuilles de pointage et d'alignement

1.3.11.1 L'équipe receveuse doit fournir la feuille de pointage nécessaire à la joute ainsi que le marqueur. Il doit voir à ce qu'elle soit rédigée en trois (3) copies dont une (1) pour l'équipe visiteuse.

1.3.12.2 La feuille de pointage (copie originale) doit être remise au directeur de l'association receveuse qui verra à faire parvenir une fois par semaine au registraire toutes les feuilles de joutes originales.

1.3.11.3 Tout entraîneur doit inscrire en LETTRES CARRÉES l'alignement d'équipe et signer chaque copie.

1.3.11.4 L'entraîneur de l'équipe visiteuse doit remettre la feuille d'alignement de son équipe au marqueur au plus tard vingt (20) minutes avant la joute, et l'entraîneur de l'équipe receveuse, quinze (15) minutes avant le début de la joute au programme et celle-ci devra être signée à la main avant le début de chaque joute. Une photocopie peut être acceptée mais elle doit être signée à la main par l'instructeur au moment de la partie.

1.3.12 Balles

L'équipe receveuse doit mettre à la disposition de l'arbitre avant chaque joute un nombre suffisant de balles (2 balles au minimum 1 neuve) afin d'en assurer le bon déroulement.

1.3.13 Personnes autorisées

1.3.13.1 Seuls les joueurs et les entraîneurs inscrits sur le contrat d'équipe doivent être assis sur le banc des joueurs ou tolérés sur le terrain de balle-molle.

Un maximum de quatre (4) entraîneurs est autorisé sur le banc. Un (1) seul d'entre eux est autorisé à s'adresser à l'arbitre.

1.3.13.2 Le marqueur doit être assis sur le banc des joueurs ou à l'endroit désigné soit en arrière de l'arrêt balle et non dans les estrades.

1.3.13.3 L'arbitre et le moniteur-surveillant du parc doivent demander à toute personne qui n'est pas un intervenant direct auprès de l'une ou l'autre des équipes de se retirer à l'extérieur des limites du terrain de balle.

1.3.14 Tournoi

1.3.14.1 Les joutes du calendrier de la saison régulière ont priorité sur toute autre joute sauf si les dispositions de l'article 1.3.16.2 s'appliquent.

1.3.14.2 Toute équipe qui désire participer à un tournoi doit informer par écrit le président de SOFTBALL LAVAL au moins dix (10) jours avant la première joute cédulée de son équipe à ce tournoi. Dans le cas contraire, une joute perdue par défaut sera créditée à l'équipe fautive si une joute du calendrier régulier est prévue à l'intérieur de ce tournoi. Un formulaire devra être rempli à cet effet.

1.3.15 Frais d'ambulance

1.3.15.1 Ville de Laval, Softball Laval et les associations sportives ne se rendent pas responsables des frais d'ambulance encourus suite à une blessure occasionnée lors de leurs activités.

1.3.15.2 Un rapport d'incident doit être complété sur les lieux pour que le tout puisse être validé auprès des assureurs. Le moniteur-surveillant a en main le formulaire requis et une copie de ce formulaire doit parvenir au registraire.

1.4. Règlements de jeu: équipes interzones

Les règlements de jeu en vigueur à SOFTBALL LAVAL seront ceux concernant la balle rapide approuvés par Softball Québec et Softball Canada.

La section 1.4 vient renforcer ou modifier les règlements de jeux de Softball Québec et Softball Canada pour la bonne marche des activités de SOFTBALL LAVAL.

1.4.1 Comportement dans un parc - accès au terrain

1.4.1.1 Il est interdit POUR TOUS de fumer à l'intérieur de l'aire de jeux d'un terrain de balle.

1.4.1.2 Tout intervenant ou participant qui fera usage de paroles ou de gestes disgracieux pourra être expulsé de la joute par l'arbitre.

1.4.1.3 Toute forme d'intimidation, par quiconque se trouvant sur les lieux de la joute, sur les joueurs adverses, entraîneurs et marqueurs est défendue et peut entraîner une expulsion par l'arbitre. Également, les mêmes règles s'appliquent aux arbitres et un rapport devra être soumis à SOFTBALL LAVAL. **Voir ANNEXE 1 pour les définitions et barème de suspension**

1.4.1.4 Les personnes expulsées doivent quitter le terrain immédiatement.

1.4.1.5 Tout joueur, gérant ou entraîneur qui a été suspendu ou expulsé d'une joute doit demeurer à l'extérieur des limites du terrain et, même hors des estrades et des clôtures et ce, si l'arbitre au marbre de la joute en cours le désire.

1.4.1.6 Si, après un avertissement, la personne expulsée ou suspendue refuse de quitter le terrain de balle-molle ou le parc, l'arbitre aura pleine autorité pour disqualifier l'équipe concernée.

1.4.2 Barème de suspension dû à une expulsion

1.4.2.1 Le barème de suspension pour une personne expulsée par l'arbitre sera celui de Softball Québec. Après enquête, SOFTBALL LAVAL pourra augmenter le nombre de joutes de suspension à être appliqué.

1.4.2.2 Une première expulsion entraîne une suspension automatique d'une joute. La deuxième expulsion durant la saison en cours entraîne une suspension automatique de trois (3) joutes. Une troisième expulsion durant la saison en cours entraîne une suspension automatique de cinq (5) joutes. Une expulsion pour avoir tenté de blesser un adversaire entraîne une suspension automatique de trois (3) joutes minimum et le dossier sera référé au comité de discipline.

1.4.2.3 Toute expulsion pour avoir assailli, frappé, bousculé ou craché sur tout intervenant entraîne une suspension indéterminée tant et aussi longtemps qu'une décision n'aura pas été rendue par le comité de discipline.

1.4.3 Joute officielle

1.4.3.1 Le nombre de manches maximales d'une joute de catégorie atome et moustique est de cinq (5), benjamine sera de six (6) manches et de sept (7) manches pour les catégories cadette, midget et junior.

1.4.3.2 Si, pour des raisons majeures (intempérie et/ou accident) une joute est arrêtée, il faudra quatre (4) manches jouées (3 ½ manches si l'équipe receveuse détient une avance sur l'équipe adverse ou il faudra deux (2) manches jouées s'il y a une différence de dix (10) points entre les deux (2) équipes (1 ½ manche si l'équipe receveuse détient une avance de dix (10) points sur l'équipe adverse) et ce, dans toutes les catégories benjamin, cadet, midget, junior; pour les catégories atome et moustique, trois (3) manches jouées (2 ½ si l'équipe receveuse détient une avance sur l'équipe adverse pour qu'une joute soit officielle.

Ou

Une joute arrêtée après 1h30 pour causes imprévisibles de jeu sera légale.

Si un entraîneur retarde volontairement le jeu en considérant la température, il se verra crédité d'une défaite.

1.4.3.3 Le retour au jeu (réentrée) est illimité.

1.4.3.4 Tous les joueurs présents seront alignés à l'offensive.

1.4.4 Joute annulée et à reprendre

1.4.4.1 Seuls les arbitres, un représentant de Softball Laval ou un représentant d'un bureau municipal de loisir (B.M.L.) peuvent annuler une joute en cas de température non-propice ou pour toute autre raison qu'ils jugent suffisantes.

1.4.4.2 Si l'annulation d'une joute peut être prévue à cause de la température (ex: pluie abondante), le représentant du B.M.L. de l'équipe receveuse doit faire le nécessaire pour avertir tous les intervenants au moins deux (2) heures à l'avance, sinon le plus tôt possible.

1.4.4.3 Pour toute joute annulée, à remettre ou à reprendre, le représentant du B.M.L. de l'équipe receveuse doit nous aviser immédiatement.

1.4.5 Délai et déroulement d'une joute.

1.4.5.1 Toutes les joutes devront commencer aux heures cédulées. Une équipe se compose de neuf (9) joueurs mais une joute est légale à huit (8) joueurs. Un délai de quinze (15) minutes sera accordé par les arbitres au cas où une équipe n'aurait pas huit (8) joueurs. Sauf pour l'atome qui n'a pas de défaite par défaut.

1.4.5.2 Si les arbitres sont absents, la joute débute à l'heure prévue et les deux équipes doivent quand même jouer la joute selon les dispositions suivantes:

Les deux entraîneurs choisissent d'un commun accord, deux personnes qui officient toute la joute et approuvent cette décision en signant la feuille de pointage avant la joute dans la case réservée aux arbitres. S'il y a désaccord, la Ligue Softball Laval décide.

Pour la catégorie atome, si des parents agissent à titre d'officiel, on alternera à chacune des manches un parent ou un entraîneur de chacune des équipes.

1.4.5.3 Aucun bijou visible ne sera toléré par les officiels

1.4.5.4 Une période de réchauffement est prévue avant le début de chaque joute. Chaque équipe utilise l'avant champs à tour de rôle (successivement) en séparant le temps disponible en deux:

- 1ère période: équipe locale
- 2ième période: équipe visiteuse (15 minutes avant l'heure cédulée de la joute).

1.4.5.5 Aucune nouvelle manche ne débutera après 1h45 de jeu, même si l'arbitre a oublié de déclarer la dernière manche ouverte. Si, à cause de circonstance incontrôlable, une partie ne peut débuter à l'heure prévue, un délai de quinze (15) minutes est accordé et le temps réglementaire commence à courir au moment du premier lancer.

1.4.5.6 Un différentiel de quinze (15) points après trois (3) manches permet à l'entraîneur déficitaire de demander à l'officiel l'arrêt de la joute. S'il choisit de continuer, seuls les points acceptés seront crédités à la fiche de l'équipe gagnante (ex. 30 à 2 : l'équipe sera créditée 17 à 2). Ce règlement n'entraîne pas un arrêt obligatoire et les arbitres doivent demeurer sur place si les équipes décident de continuer la partie.

Nonobstant ce qui précède, dans les catégories benjamin, cadet, midget et junior, **lorsqu'un différentiel de 8 points est atteint, il est INTERDIT d'effectuer des vols de but ou des coups retenus. Si un joueur est pris à défaut, il sera automatiquement retiré lorsque la balle est rendue au receveur, le joueur ayant pris un lead doit revenir à son but immédiatement**

1.4.5.7 Tous devront respecter le couvre-feu fixé à 23h30 imposé par règlement du conseil municipal.

1.4.5.8 Une demi-manche de jeu au bâton se terminera avec le troisième retrait ou le cinquième point compté et ce, pour toutes les catégories et classes.

1.4.5.9 Les parties seront de trois (3) manches fermées. Les autres manches sont ouvertes, sauf pour les catégories atome et moustique.

1.4.5.10 Une manche ouverte se termine obligatoirement avec le troisième retrait.

1.4.5.11 Dans le cas d'une blessure à une joueuse durant une joute, cette joute peut se terminer avec sept (7) joueurs sauf dans les catégories atome et moustique où ça pourrait être moindre.

1.4.5.12 L'équipe en manque de joueurs peut emprunter un joueur à l'équipe adverse et la joute compte comme une joute régulière.

1.4.5.12 L'équipe receveuse prend toujours le banc de la ligne du 3^{ème} but trente minutes avant la joute.

1.4.5.13 Les équipes doivent être présentes sur le terrain trente (30) minutes avant le début de la joute.

1.4.5.14 Le port de la grille (approuvée softball) est obligatoire pour tous les frappeurs sous peine d'exclusion, et ce pour toutes les catégories sauf pour le junior où elle est fortement recommandée.

1.4.5.15 Glissade au marbre : afin d'éviter les risques de collision, la glissade au marbre est fortement recommandée pour la coureuse si le jeu défensif se fait en direction du marbre. Le receveur doit toujours libérer le marbre en se positionnant en avant de celui-ci de façon à balayer du revers de la main pour effectuer le retrait de la coureuse.

1.4.5.16 Frappeuse atteinte : Après avoir atteint deux frappeuses de l'équipe adverse, la lanceuse doit être remplacée pour la manche en cours et pourra revenir lors d'une manche ultérieure. Une troisième frappeuse atteinte dans la même partie par une même lanceuse signifie le retrait automatique de la lanceuse pour la partie.

1.4.6 Retrait du jeu ou refus de continuer

Toute personne ou entraîneur ne peut retirer son équipe, ne peut refuser de continuer à jouer une joute ou ne pas se présenter avec son équipe à une joute au programme, quel qu'en soit la raison. Toute personne qui enfreint ce règlement est convoquée automatiquement au comité de discipline

1.4.7 Protêts et plaintes

- 1.4.7.1 On peut loger un protêt sur une question de règlement mais jamais sur le jugement d'un officiel. On doit informer l'arbitre au moment de l'infraction et avant que le jeu reprenne et que le prochain lancer soit effectué.
- 1.4.7.2 Pour être analysé par le comité de discipline de SOFTBALL LAVAL, le protêt doit être parvenu au président de SOFTBALL LAVAL en suivant la procédure de Softball Québec et le règlement no. 11 de Softball Canada.
- 1.4.7.3 Pour être considérées, toutes les plaintes adressées à SOFTBALL LAVAL doivent être formulées par écrit et postée dans les 24 heures au 19, 19e rue #109, Laval, Québec, H7N 0B1 et par courriel à dan.aaa@videotron.ca.

1.4.8 Classement des équipes.

1.4.8.1 Le classement est basé sur le pointage suivant:

- partie gagnée: 2 points
- partie nulle: 1 point.

1.4.8.2 En cas d'égalité dans le classement entre deux (2) équipes ou plus, la démarche suivante déterminera la position finale de chaque équipe en fonction du même nombre de parties:

- Étape 1: joutes gagnées au classement général
- Étape 2: Moyenne des parties gagnées/perdus au classement général.
- Étape 3: Différentiel de points pour / points contre, entre les équipes concernées
- Étape 4: si l'égalité persiste, une joute décisive sera disputée.

1.4.9 Championnat provincial

La sélection des équipes se fera comme suit :

1. L'équipe en tête du classement de la saison sera automatiquement sélectionnée.
2. L'équipe championne de la Coupe Laval sera également automatiquement sélectionnée.
3. En cas de désistement, Softball Laval en suivant les 2 classements offrira Aux équipes suivantes d'y participer
4. À chacune des saisons Softball Laval selon les possibilités financières déboursera une partie des coûts inhérents à la participation des équipes et les équipes Respectives déboursent la différence.

5. Softball-Laval se réserve un droit de réserve sur la sélection finale.

1.4.10 Le lanceur

1.4.10.1 Lors d'une même joute, un joueur pourra agir comme lanceur au maximum:

Atome: 1 manche

Moustique : 2 manches

Benjamin: 3 manches

Cadet : 3 manches (4 manches si 7^e manche jouée)

Midget et Junior: 3 manches (4 manches si 7^e manche jouée)

1.4.10.2 Une manche complète est créditée au lanceur dès le premier lancer de ce dernier dans cette même manche (peu importe le nombre de retraits).

1.4.10.3 Une infraction à l'article 1.4.10.1 entraîne la perte de la joute pour l'équipe fautive et la joute se termine au même moment.

1.4.10.4 Le port du casque avec grille ou masque de lanceur (approuvés softball) est obligatoire pour tous les lanceurs et ce pour toutes les catégories.

1.4.10.5 Un substitut (p.e.) peut agir à la position lanceur durant la saison régulière jusqu'à concurrence de 5 joutes (rég. 1.3.11.2)

1.4.11 Distances et cercle du lanceur

1.4.11.1 L'entraîneur de l'équipe qui reçoit doit s'assurer qu'un cercle d'un rayon de huit (8) pieds autour de la plaque du lanceur soit tracé avant le début de la joute. Le centre du cercle est le milieu de la plaque du lanceur.

1.4.11.2 La distance entre la plaque du lanceur et la pointe du marbre pour les catégories féminines est indiquée ci-après:

30 pieds pour l'atome

35 pieds pour le moustique

38 pieds pour le benjamin

40 pieds pour le cadet

43 pieds pour le midget et le junior.

1.4.11.3 La distance entre le marbre et chacun des buts pour les catégories féminines est indiquée ci-après:

45 pieds pour l'atome

55 pieds pour le moustique

60 pieds pour le benjamin

60 pieds pour le cadet

1.4.12 Règlements spécifiques pour la catégorie atome

VOIR ANNEXE A POUR RÈGLES DE JEU ATOME 7 CONTRE 7

- 1.4.12.1 **Sept (7) joueurs** devront être placés à la défensive. Une partie est officielle même si une équipe ne compte que sept (6) joueurs. Softball-Laval favorise l'échange de joueuses entre les équipes présentent pour permettre le déroulement de la partie, l'équipe à l'offensive pourra prêter les joueuses le plus éloignées à venir au bâton, à l'équipe en défensive qui compte moins de 6 joueuses pour atteindre ce nombre de 6 joueuses.
- 1.4.12.2 L'un des instructeurs de l'équipe qui est au bâton, ci-après nommé lanceur-instructeur, lance à son équipe. Le lanceur-instructeur doit avoir un pied en contact avec la plaque au moment de décocher son lancer. S'il est fautif à cet égard et après deux (2) avertissements de l'arbitre, le lanceur-instructeur doit être retiré du jeu pour le reste de la joute en cours.
- 1.4.12.3 Le lanceur-instructeur doit faire tous les efforts nécessaires pour ne pas créer d'obstruction sur le jeu. Si possible, dès que la balle est frappée, le lanceur-instructeur doit tenter de se retirer à l'extérieur du jeu, du côté de la ligne du 1^{er} but. S'il cause une obstruction et contrevient à ce règlement, à la première infraction, la balle est morte et une prise est ajoutée au compte du frappeur comme s'il s'agissait d'une balle fausse. Dans le cas où il s'agit d'une obstruction volontaire de la part du lanceur-instructeur, celui-ci devra être retiré du jeu pour le reste de la joute en cours.
- 1.4.12.4 Si le lanceur-instructeur est atteint par une balle frappée, de façon involontaire ou non, à la première occasion la balle est morte et une prise est ajoutée au compte du frappeur comme s'il s'agissait d'une balle fausse. À la seconde occasion, la balle est morte, une prise est ajoutée au compte du frappeur comme s'il s'agissait d'une balle fausse et le lanceur-instructeur devra être retiré du jeu pour le reste de la joute en cours.
- 1.4.12.5 Si un lanceur instructeur vient à la plaque pour compléter une manche, un (1) joueur est positionné à gauche ou à droite du lanceur-instructeur, à l'extérieur du cercle, un pas derrière la plaque du lanceur. Une ligne d'une longueur de cinq (5) pieds, vers le 1^{er} et le 3^{ème} but, doit être tirée de chaque côté de la plaque du lanceur pour indiquer la position aux «lanceurs défensifs».
- 1.4.12.6 Aucun contact ne sera toléré au marbre. S'il y a contact par obstruction du receveur, le coureur sera déclaré sauf. S'il y a contact volontaire par le coureur, qu'il y ait ou non un jeu serré, le coureur sera déclaré retiré. À cet effet, un coureur qui se dirige vers le marbre et qui s'aperçoit que le receveur est placé sur le marbre ou dans sa ligne de course doit utiliser un couloir de sécurité situé à deux (2) pieds à la droite du marbre.
- 1.4.12.7 La durée d'une joute est de 1h30. Après ce délai, l'arbitre déclarera la joute terminée après la fin de la manche. L'arbitre débutera le décompte du temps à partir de l'heure figurant à la cédule même si la joute débute plus tard pour quelque raison que ce soit.
- 1.4.12.8 Aucun spectateur à moins de 6 pieds de l'écran arrière (arrêt-balle)

1.4.12.9 Aucun joueur ne peut jouer plus de deux (2) manches à une même position à la défensive. Si une joueuse doit évoluer comme « lanceur-joueur », elle ne doit pas évoluer plus d'une fois à la position « lanceur-défensif »

1.4.12.10 Le receveur doit se placer en position accroupie directement derrière le marbre.

1.4.12.11 Lorsque les buts sont remplis et que la balle est frappée directement au monticule au lanceur-joueur ou à l'un des lanceurs-défensifs, ce dernier ne peut pas courir jusqu'au marbre pour effectuer le retrait du joueur qui était positionné au troisième but. Il doit obligatoirement y avoir un relais vers le receveur qui peut alors effectuer le retrait.

1.4.13 Règlements spécifiques pour la catégorie moustique

1.4.13.1 Compte au frappeur = 1 balle et 1 prise au début de la présence

1.4.13.2 Le vol de but est permis lorsque la balle traverse le marbre ou lorsqu'elle est frappée. Il est interdit de voler le marbre. Lorsque le pointage indique un écart d'au moins 5 points entre les deux équipes, aucun vol de but n'est permis pour l'équipe qui est en avance et ce, tant que l'écart n'est pas réduit à moins de 5 points. Une joueuse qui tente de voler un but malgré une avance d'au moins 5 points de son équipe, à la première tentative l'arbitre décernera un avertissement, à la deuxième la joueuse sera déclarée retirée.

1.4.13.3 Le bâton T-Ball est accepté.

1.4.13.4 Les 3 premières manches sont fermées et les subséquentes sont ouvertes.

1.4.13.5 Temps de jeu maximum 1h30.ajouter la manche ouverte

1.4.13.6 Maximum de points par manche fermée : 4

1.4.13.7 Une partie est officielle même si une équipe ne compte que sept (7) joueurs

1.4.13.8 Coup retenu : un maximum d'un seul coup retenu par manche est permis. Si une équipe frappe un deuxième coup retenu dans la même manche un retrait est appelé. Pas de coup retenu avec cinq (5) points ou plus d'avance.

1.4.13.9 Les règles suivantes ne s'appliquent pas : Chandelle intérieure, 3^e prise échappée, et règle de dug-out (balle dans l'abri des joueurs).

1.4.13.10 Un différentiel de 12 points après trois (3) manches permet à l'entraîneur déficitaire de demander à l'officiel d'arrêt de la joute. S'il

choisit de continuer, seuls les points acceptés seront crédités à la fiche de l'équipe gagnante (ex : 30 à 2 : l'équipe sera créditée 14 à 2) Ce règlement n'entraîne pas un arrêt obligatoire et les arbitres doivent demeurer sur place si les équipes décident de continuer la partie

1.4.14 Catégories benjamin, Cadet, Midget et Junior

- 1.4.14.1 Le vol de but est permis dès que la balle quitte la main de la lanceuse.
- 1.4.14.2 On joue la chandelle intérieure et la 3^e prise échappée.
- 1.4.14.3 La partie est de trois (3) manches fermées et les subséquentes ouvertes.
- 1.4.14.4 Temps de jeu maximum 1h45.
- 1.4.14.5 Maximum de points par manche fermée : 5

2. Réglementation spéciale de l'arbitrage

La gestion de l'arbitrage sera faite par la Ligue.

3. Coupe Laval

- 3.1 Toutes les équipes participeront à la Coupe Laval.
- 3.2 Un tournoi double élimination ou si nécessaire à la ronde sera organisé pour déterminer un gagnant de chaque classe et catégorie.
- 3.3 La Coupe Laval pourra débuter la 2^{ième} ou 3^{ième} semaine du mois d'août pour se terminer le 2^{ième} dimanche suivant si nécessaire.
- 3.4 Le comité exécutif de SOFTBALL LAVAL a juridiction sur l'horaire du calendrier des parties et de l'arbitrage qui pourrait être changé pour des raisons majeures.
- 3.5 Les règlements du guide d'opération de SOFTBALL LAVAL sont en vigueur pour toute la durée de la série de fin de saison sauf certaines exceptions stipulées ci-dessous.
- 3.6 Durant la Coupe Laval, les joutes seront de cinq (5) manches à finir; la 5^{ième} manche sera ouverte et quinze (15) points de différence à compter de la 3^{ième} manche mettront fin à la partie.

POUR LES CATÉGORIES MIDGET ET JUNIOR, sept (7) manches dont cinq (5) fermées seront disputées.

- 3.7 S'il y a égalité après le nombre réglementaire de manches de jeu, le bris d'égalité s'appliquera comme suit: Chaque demie-manche supplémentaire débutera avec le dernier frappeur ayant complété son tour au bâton au deuxième but jusqu'à ce qu'il y ait une équipe gagnante.
- 3.8 Tout protêt lors d'une joute doit être accompagné d'un montant de 50,00\$ et déposé au moment même de la faute, au comité de protêt.

Le comité de protêt (au minimum un représentant de Softball Laval, deux (2) directeurs non impliqués dans la situation) statuera sur le cas (protêt) dans l'immédiat; une décision sera rendue et celle-ci sera irrévocable et sans appel.

Le montant d'argent sera remis s'il y a gain de cause et le jeu reprendra si nécessaire exactement où la joute aura été arrêtée.

- 3.9 Un horaire de la Coupe Laval sera remis à chacune des équipes dans les meilleurs délais possibles. Aucun changement d'horaire ne sera fait pour des raisons autres que les circonstances exceptionnelles citées dans le présent guide.
- 3.10 Pour toute la Coupe Laval, un tirage au sort devant un officiel déterminera l'équipe receveuse.
- 3.11 Tous les entraîneurs devront au début de la Coupe Laval laisser un numéro en cas d'urgence (ex : changement d'horaire, blessure etc) au responsable de la Coupe Laval.
- 3.12 Pour toutes les catégories : aucune manche ne débutera après 1h45 de jeu

4. Comité de discipline

4.1 Composition

Le comité de discipline est formé du Président et des Directeurs des associations moins les deux parties concernées. Le quorum est de trois (3) personnes.

4.2 Rôle et pouvoirs du comité de discipline.

4.2.1 Sur demande du président ou une majorité du conseil d'administration de SOFTBALL LAVAL, le comité de discipline doit enquêter sur tout acte ou geste qui est contraire au Livre des règlements et au Code de discipline de SOFTBALL LAVAL.

4.2.2 Le comité de discipline a le pouvoir d'établir la procédure d'enquête.

Les parties en cause devront être entendues.

4.2.3 Le fait de subir les sanctions automatiques n'interdit pas au comité de discipline d'augmenter les sanctions.

5. Sanctions automatiques

5.1 Toute infraction aux règlements du chapitre 1.4 entraîne la perte de la joute sur simple avis du registraire de SOFTBALL LAVAL.

5.2 Toute infraction au code d'éthique ou au code de discipline, après étude du dossier sera pénalisée de la façon suivante :

- 1^{ère} infraction : un avertissement
- 2^e infraction : perte de 2 points au classement
- 3^e Infraction : perte de 2 points au classement, suspension de l'entraîneur et comité de discipline

6.

CODE DE DISCIPLINE

- 6.1 Un seul membre du personnel d'entraîneur et toujours le même **identifié au début de la partie**, peut s'adresser l'arbitre durant la partie et ce, de manière polie et respectueuse pour demander une explication et non pas en accusant. Cette personne doit se présenter à l'arbitre au début de la partie comme responsable de son équipe. Seule cette personne pourra s'adresser à l'arbitre tout au cours de la partie, sous peine d'expulsion de l'entraîneur qui s'adressera à l'arbitre sans y avoir droit.
- 6.2 L'entraîneur-chef est responsable de ses estrades (parents, partisans de son équipe, etc...) et se doit de contrôler ceux-ci. Après un (1) avertissement, si les parents ou partisans ont des paroles ou des gestes agressifs ou disgracieux, ces personnes ainsi que l'entraîneur-chef de l'équipe concernée seront expulsés de la partie en cours par l'arbitre ou un représentant de
Softball Laval, s'il y a lieu.
- 6.3 Les entraîneurs adverses qui s'obstinent et discutent de manière agressive pendant la partie seront expulsés après avoir reçu un (1) avertissement.
- 6.4 Toute forme d'intimidation ou de manipulation par les parents, les partisans, les joueurs et les entraîneurs se trouvant sur les lieux de la partie, est interdite sous peine d'expulsion.
- 6.5 Les personnes expulsées devront quitter le terrain immédiatement et demeurer à l'extérieur des limites du terrain et même hors des estrades et des clôtures, si l'arbitre de la partie le juge nécessaire.
- 6.6 Si après un avertissement la ou les personnes expulsées refusent de quitter le terrain de balle-molle ou les estrades, l'arbitre aura pleine autorité pour disqualifier l'équipe concernée.
- 6.7** Le port de la casquette est obligatoire pour les entraîneurs, féminins ou masculins.
- 6.8 **ÉCHAPPÉ DU BÂTON**
Lorsqu'un joueur lance son bâton après avoir frappé, les dispositions suivantes s'appliquent :
1^{ère} infraction : avertissement applicable aux deux (2) équipes ;
2^{ème} infraction : peu importe le joueur ou l'équipe lors de la 1^{ère} infraction, ce sera 1 retrait pour le joueur fautif ;
3^{ème} infraction : Le joueur fautif et l'entraîneur seront expulsés de la partie et passible d'une amende et du comité de discipline.
Les frappeurs qui tentent d'intimider le lanceur en frappant et brassant leur bâton inutilement ou faisant une petite danse seront expulsés après un (1) avertissement.
- 6.9 Les joueurs qui sont au 3^{ème} coussin et font du va-et-vient continu pour intimider ou faire faire plus d'erreurs qu'il n'est nécessaire, se verront retirés pour avoir quitté leur coussin.
- 6.10 Les lancers illégaux ne sont pas appelés dans les catégories atome et moustique.
- 6.11 Toutes les balles approuvées par Softball Québec sont acceptées, peu importe la couleur, à moins d'une directive spécifique à cet effet de Softball Laval.
- 6.12 Les équipes prises en défaut en vertu de l'une des dispositions du présent code de discipline sont passibles des sanctions suivantes :
- a) Dans le cas d'une première offense, la perte d'un point au classement, une présence devant le Comité de discipline de Softball Laval et une amende ;
- b) Dans le cas d'une seconde offense, la perte de 2 points au classement, une présence devant le Comité de discipline de Softball Laval, une amende et une possibilité de suspension.

Classe 1 - Conduite antisportive

Tout geste antisportif n'ayant pas sa place dans l'essence même de ce sport.

- Lancer son casque ou son bâton non dirigé vers un individu et sans atteindre un individu.
- Insulter clairement un officiel ou un joueur. Exemple : (Tout commentaire dénigrant une personne tel que Chaudron, Pourri, t'es poche, ma grand-mère ferait une meilleur job, mets tes lunettes, etc...)
- Langage irrespectueux ou geste antisportif. Exemple : Ferme ta gueule, va donc chier, t'es un épais, doigt d'honneur, déposer son gant sur le marbre, etc...)

Échelle de suspension:

Initial : 1 match

1^{ère} récidive : 2 matchs

2^{ième} récidive : 4 matchs

Probation : 1 an

Le dossier est remis à zéro à la fin d'une saison. Les récidives du niveau 1 ne sont compilables que dans une même saison même si une suspension ou une portion de celle-ci doit être servie dans la saison suivante.

Suspension supplémentaire :

- Refus de quitter le terrain immédiatement
- Comportements déplacés prolongés après une expulsion ou avant de sortir du terrain

Minimum 1 match selon les infractions commises

Classe 2 : - Menace

Toute menace d'intimidation verbale ou physique.

- Menacer quelqu'un sans passer à l'acte Exemple : Je vais t'arracher la tête, je vais t'attendre dans le parking, etc...
- Inviter quelqu'un à se battre
- Gestes d'intimidation sans contact. Exemple : Se ruer sur un officiel et s'arrêter par soi-même ou feinter de frapper, taper dans son poing en regardant un joueur ou un officiel. Le but étant d'intimider.
- Menacer d'atteindre intentionnellement un joueur au bâton ou sur les buts par un lancer ou un contact

Échelle de suspension:

Initial : 1 match

1^{ère} récidive : 2 matchs

2^{ième} récidive : 4 matchs

Probation : 2 ans

Les récidives du niveau 2 sont compilables pour une période de 2 saisons.

Donc si un joueur est suspendu Classe 2 en 2013 pour 1 match et est de nouveau suspendu Classe 2 en 2014, sa suspension est de 2 matchs. La première suspension n'est plus prise en compte en 2015.

Classe 3 : Conduite dangereuse

Toute atteinte à l'intégrité physique d'un individu sur le terrain et hors du terrain.

- Atteinte légère à l'intégrité physique (Donner une poussée avec une partie de son corps sans donner de suite
- Cracher sur quelqu'un.

- Lancer un objet quelconque tel un casque ou un bâton envers un individu.
- Intimidation physique tel que s'approcher si près d'un individu lors d'une argumentation qu'un contact physique est fait.
- Tentative de blesser un autre joueur tel qu'en glissant sur les buts, en faisant contact intentionnel contre le receveur, en atteignant intentionnellement un frappeur(lanceur) ou un coureur(joueur défensif) ou toute autre geste utilisant une force excessive.

Échelle de suspension:

Initial : 3 matchs

1^{ère} récidive : 5 matchs

2^{ème} récidive : Comité (7 matchs minimum)

Probation : 3 ans

Classe 4 – Agression physique

Atteinte marquée à l'intégrité physique

- Pousser violemment quelqu'un
- Frapper quelqu'un avec violence avec une partie de son corps (poings, tête, genoux, pieds, etc...) ou un objet
- Bagarre
- Assaut

Échelle de suspension:

Comité – Minimum 7 matchs jusqu'au bannissement de la ligue

Probation : À vie

Les évènements de la classe 4 demeurent indéfiniment au dossier.

Instigateur d'une bataille :

L'instigateur d'une bataille voit la peine minimale passée à 10 matchs.

Agression d'un officiel:

Comité – Minimum 1 an

Note : 1) Les suspensions ne pouvant être servies à l'intérieur d'une saison sont bien sûr reportées à l'année suivante.

2) Les matchs de suspension ne prennent pas en ligne de compte si le joueur a été éjecté du match ou non. C'est en addition.



Annexe A 2018



U10 B – Programme 7 contre 7

OBJECTIFS DU PROGRAMME *(En surligné veut dire différent de Softball-Québec ou changement 2018)*

Le programme U10 B – 7 contre 7 est la suite logique du Programme Apprendre à jouer.

Afin de rendre la pratique du softball plus attrayante, nous sommes convaincus que cette nouvelle façon de jouer dans cette catégorie d'âge permettra aux jeunes athlètes de progresser tout en s'amusant.

Voici quelques objectifs que nous croyons atteindre via ce programme :

- Favoriser la mise en jeu
- Augmenter les occasions de frapper, d'aller sur les buts et de faire des jeux défensifs
- Que la joueuse soit en mouvement constant
- Augmenter le plaisir des athlètes (et des parents)
- Accroître le % de rétention – athlètes qui reviennent l'année suivante (intérêt du joueur)
- Diminuer la compétitivité et le concept de victoire-défaite
- Apprentissage des techniques de base et initiation au Softball traditionnel

En plus de jouer plus, l'athlète aura un meilleur support des entraîneurs dans son développement car le nombre de joueur par équipe est limité à 10. Les entraîneurs devront prévoir des périodes d'entraînement afin que les joueurs apprennent les différentes règles de base du softball. Les principes fondamentaux du développement devront être développés soit :

- Frapper --- Lancer --- Attraper --- Courir --- Jeu défensif

PRINCIPES DE JEU

- Minimum de 6 joueurs – maximum de 10 joueurs par équipe
- Partie de 5 manches à finir ou limite de temps (1h30)
- Trois manches et demie de jeu constituent une partie réglementaire
- Plaque du lanceur à 30 pieds
- Buts à 45 pieds
- Balles 11 pouces
- Pas de maximum de point par manche, c'est l'atteinte du 7^e frappeur qui détermine la fin de la manche
- Pas de différentiel de points, le but est de laisser les athlètes jouer.

En défensive :

- 7 joueurs en position défensive dont :
 - 1 joueur maximum en défensive à la position de lanceur (lorsque lanceur-entraîneur en jeu)
 - Le 7^e joueur est placé derrière les lignes de courses (1 au 2 ou 2 au 3)
 - Autres joueurs placés à l'avant-champ (près de la ligne de buts \pm 1 mètre) incluant receveur
- Deux entraîneurs maximums sont autorisés à être derrière les buts afin de faciliter la compréhension du jeu
- Après une manche complète de jeu, on fait une rotation des joueurs sur le terrain de sorte qu'un joueur ne peut être inactif pendant plus d'une manche.
- Un joueur ne peut agir à la même position qu'un maximum de 2 manches par partie (incluant lanceur-défensif). En cas de non-respect de cette règle, la situation devra être rectifiée avant le prochain lancer.
- Les joueurs en surplus peuvent utiliser l'espace gazonné au champ pour faire des ateliers d'apprentissage.
- Lanceur :
 - Lanceur-Entraîneur (manches 2-4 et 5) : maximum 5 lancés par frappeur (lance à son équipe)
 - Lanceur-Joueur (manche 1 et 3) :
 - Maximum 1 manche par lanceur

- Maximum 5 lancers par frappeur
- **Compte au frappeur = 1 balle et 1 prise au début de la présence**
- Equipements : Le port du masque est fortement recommandé pour tous les joueurs à l'avant-champ.

En offensive :

- Tous les joueurs sont inscrits sur l'alignement de départ, jusqu'à un maximum de 10.
- À chaque manche, 7 frappeurs se présentent à la plaque sans égard au nombre de retrait effectué dans cette manche.
- La manche se termine lorsque le 7^e frappeur a terminé son tour au bâton et que le jeu défensif est terminé (balle retournée à l'avant champ).
- Lorsque Lanceur-joueur en action : **Compte au frappeur = 1 balle et 1 prise au début de la présence**
 - Prises appelées sur décision de l'arbitre, Retrait après 2 prises (en plus de 1 prise au départ)
 - Maximum 5 lancers, après 3 balles lancés (en plus de 1 balle au départ), le Lanceur-entraîneur vient compléter la présence jusqu'à 5 lancers (maximum 2 lancers).
 - Si le frappeur n'a pu mettre la balle en jeu à son 5^e lancer, il a droit à un 6^e lancer final. S'il a fait une fausse-balle lors de ce 6^e lancer, il est retiré.
- Si l'équipe compte plus de 7 joueurs, à la manche suivante, elle poursuit avec les joueurs suivants dans l'alignement de départ et revient au premier frappeur jusqu'à l'atteinte de 7 frappeurs.
- Si l'équipe compte seulement 7 joueurs, on commence la manche suivante avec le 2^e frappeur de la manche précédente.
- Aucun vol de but
- Aucun but sur balles
- Aucun coup retenu
- Aucune chandelle intérieure ne sera appelée
- Avances des coureurs sur les buts :
 - Les coureurs n'ont pas le droit d'avancer sur une erreur
 - Les coureurs n'ont pas le droit de laisser leur but avant que la balle n'ait été frappée ou que le frappeur s'élançe. S'il y a infraction, le coureur est retourné à son but et la balle est morte.
 - Sur une balle frappée par le 7^e frappeur de la manche et lors d'une course vers le marbre d'un coureur venant du 3^e but, le point ne compte pas s'il y a un retrait effectué sur les buts.
 - Le coureur venant du 3^e but peut utiliser un corridor de course de ± 1 mètre de chaque côté du marbre si le receveur bloque l'accès au marbre.
- Balle frappée
 - Une balle frappée directement par-dessus l'avant champ (ligne imaginaire reliant les buts) sans toucher le sol sera considérée comme un double et le jeu sera terminé. Les coureurs présents sur les buts pourront avancer d'un maximum de 2 buts
 - Une balle frappée au sol ou tombant au sol à l'avant-champ et qui perce celui-ci donne droit à un maximum de 2 buts au frappeur et aux coureurs à leur risque.
 - Une balle frappée au sol à l'avant-champ, donnera accès à un but seulement. Les coureurs pourront se rendre uniquement au prochain but qu'ils tentaient d'obtenir, à leur risque. Un retrait pourra être complété.
 - Une balle frappée directement par-dessus l'avant-champ par le 7^e frappeur permettra à ce frappeur de courir jusqu'à ce qu'il soit arrêté par la défensive ou qu'il marque un point.
- Retraits
 - Aucune limite de retrait par manche (7 frappeurs à venir au bâton).
 - Relais au receveur obligatoire pour retirer un coureur venant du 3^e but
- Frappeur atteint par la balle lancée du lanceur-joueur
 - Le frappeur se voit attribué le 1^{er} but si l'arbitre juge qu'un effort minimum de dégagement fut déployé par le frappeur
 - Après le 3^e frappeur atteint dans la manche, le remplacement du lanceur est alors obligatoire.

Règle pour comptabiliser les points :

- o On comptabilise les points fait à chaque manche par chaque équipe mais sans en tenir compte pour le pointage final
 - L'équipe ayant fait le plus de point dans la manche, gagne la manche et un 1 point sera accordé pour le pointage final
 - Une manche nulle ne donne aucun point aux équipes pour la manche
 - Une manche non terminée ne donne aucun point aux équipes pour la manche
 - Si seulement 4 manches sont jouées, la partie pourrait être déclaré nulle si le pointage est de 2-2
- o Maximum 5 points par match pour l'équipe gagnante
- o Cette méthode évite les écarts de pointage final
- o Permet à une équipe qui par exemple, a perdu une manche 7-0 d'avoir encore la chance de gagner la partie.