

# Ligue de Balle Molle des Banlieusards de Laval

## Règlements 2018

### Général

- Nombre de parties: 18 parties de saison régulière, 2 à 3 parties de séries éliminatoires
- Date: du 8 mai au 16 septembre
- Journée: Mardi, mercredi ou jeudi (une partie par semaine)
- Heure: 19h ou 21h
- Durée: 7 manches ou 2 heures
- Parcs: [Des Saules](#), [Père-vimont](#), [Prince-Rupert](#), [Prévost](#), [Lausanne](#)
- [Balle orthodoxe](#) récréative
- 10 joueurs sur le terrain
- 5 points par manche maximum excepté la manche ouverte
- Les buts sont à 65 pieds (**nouveauté cette année**)
- La plaque du lanceur est à 43 pieds du marbre
- Lorsqu'il y a un écart de 15 points ou plus après 4 manches complètes de jeu, les capitaines se rencontre avec les arbitres pour décider si vous continuer la partie ou pas. (**nouveauté cette année**)

### Équipe

- Minimum de 8 joueurs pour pouvoir jouer une partie. 15 minutes d'attente sera accordé après l'heure de début de la partie pour avoir un 8<sup>e</sup> joueur. (conséquence: défaite automatique de 7-0)
- Si un joueur est dans l'alignement et qu'il n'est pas encore arrivé lorsque c'est à lui d'aller frapper, le capitaine doit prendre une décision:
  - Soit il prend un retrait automatiquement à chaque présence manqué par le joueur
  - Soit il le barre de l'alignement et le joueur ne peut en aucun cas rentrer dans la partie
- Il ne peut pas y avoir de joueur substitue.
- En aucun cas une partie sera remise si une ou les deux équipes ne sont pas assez pour jouer.
- Si une équipe ne peut pas se présenter à une partie et qu'elle informe le responsable moins de 24h avant la partie, elle devra couvrir des frais de 100\$, qui sera remis à l'équipe contre qui elle jouait.
- Chandail avec numéro obligatoire.
- Un remplaçant ne peut pas jouer pour plus d'une équipe dans la même division et dans la même saison. (conséquence: défaite automatique de 7-0)

- Un remplaçant doit jouer un minimum de 3 parties pour pouvoir participer aux séries. (conséquence: défaite automatique de 7-0)

## Équipement

- Les bâtons sont réglementés par Softball Québec pour la balle orthodoxe ([voir le site](#))
- Les crampons en métal sont interdits.
- Balles: 105LSS
- Le port de l'équipement de receveur est obligatoire.
- Le masque pour les lanceurs est fortement conseillé (les assurances ne couvrent pas un lanceur qui ne porte pas de masque).
- Le casque pour les frappeurs et les coureurs est fortement conseillé (les assurances ne couvrent pas un frappeur ou un coureur qui ne porte pas de casque).

## Vol de but

- Le vol de tous les buts, ainsi que le marbre, est permis dès que la balle quitte la main du lanceur.
- Le vol de but est interdit pour l'équipe qui mène la partie par un écart de 10 points ou plus, même sur un mauvais lancer du receveur.
  - Si une équipe vol un but par erreur, le joueur est automatiquement retiré.

## Au marbre

- Une ligne blanche est placée à égalité du marbre du côté du 3<sup>e</sup> but.
- Pour faire un point, le joueur en attaque doit toucher par terre de l'autre côté de cette ligne.
- Si le joueur en attaque touche au marbre, il est retiré et il n'y a pas de point.
- Pour le retirer, le joueur en défensive doit toucher le marbre avant que le joueur adverse ne traverse la ligne.
- Une autre ligne blanche est placée perpendiculairement à la ligne du 3<sup>e</sup> but entre 15 et 20 pieds du marbre. (varie selon les parcs)
- Dès qu'un joueur en attaque dépasse cette ligne, il ne peut plus retourner vers le 3<sup>e</sup> but.
  - Dès qu'un des pieds du joueur touche à la ligne, la règle s'applique.
- Lorsque le joueur en offensive est entre les 2 lignes, le joueur en défensive n'a pas le droit de lui toucher, il doit absolument toucher au marbre pour le retirer.
- Le but de tout ça est d'éviter les collisions.

## Le lanceur

- Il peut être changé n'importe quand.
- Il peut lancer le nombre de manches qu'il désire.
- Un lanceur qui a déjà lancé peut revenir en tout temps.
- Lors du lancer, le moulinet complet du bras est interdit.

## **Le receveur**

- Lorsqu'il y a 2 retraits, le receveur peut se faire remplacer par le dernier retrait. Celui-ci peut voler des buts. Ce règlement permet d'accélérer le rythme de la partie.

## **Le rover**

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

## **Le frappeur**

- Le « Hit by Pitch » n'est pas en vigueur.
- Le règlement de la 3<sup>e</sup> prise échappée est en vigueur. ([voir le site](#))
- Le « Fake Bunt Swing » est illégal. C'est-à-dire, lors d'un lancer, si le frappeur se positionne pour effectuer un amorti, il ne peut plus faire un élan complet sur le même lancer. Si la balle est frappée, la balle est morte immédiatement et le frappeur récolte une prise.

## **Manche ouverte**

- Il n'y a pas de maximum de points pour cette manche.
- C'est la dernière manche de la partie (7<sup>e</sup> manche).
- Les arbitres peuvent déclarer une manche ouverte s'il ne reste pas assez de temps pour faire plus d'une manche. (La dernière manche ne peut pas être commencée après 1h45 de jeu)

## **Coureur blessé**

- Un coureur blessé peut se faire remplacer par le dernier retrait.
- Lors de ses présences suivantes, il ne peut pas dépasser le premier-but. (excepté lors d'un coup de circuit extérieur ou d'un double automatique)
- S'il dépasse le premier but, l'arbitre doit le retourner au premier but.
- Le joueur qui le remplace sur les buts n'a pas le droit de voler des buts. (ceci ne s'applique pas si le joueur remplace le receveur lorsqu'il y a 2 retraits)
- Si un joueur doit quitter la partie, ses présences au bâton sont annulées. (cela n'engendre pas de retrait, par contre, le joueur ne peut en aucun cas revenir dans la partie)

## **Assurance**

- Nous avons des assurances avec Softball Québec ([Forfait Argent](#)).
- [Définition de l'assurance.](#)

## **Autre**

- Tous les autres règlements sont régis par [softball Québec](#).