

RÈGLEMENTS SAISON 2024

La ligue suit les règlements de la Fédération de balle-molle (Softball Québec) ainsi que les suivants :

1 La ligue de balle-molle féminine de Ste-Julie (LBMF Ste-Julie)

- 1.1 Toute joueuse pourra faire partie de la LBMF Ste-Julie en autant qu'elle ait atteint l'âge de 18 ans au cours de la saison régulière et doit être apte à jouer physiquement.
- 1.2 Un maximum de dix (10) joueuses par équipe deviendra membres de la LBMF Ste-Julie. Toutes les autres inscriptions feront partie de la liste officielle des réservistes.
- 1.3 Une joueuse doit avoir payé au moins la moitié des coûts pour la saison avant de pouvoir jouer.
- 1.4 Aucun remboursement sauf en cas de raison majeure.
- 1.5 Les membres du comité sont élus à la réunion de fin d'année pour le comité de l'année suivante. Les postes sont valides 2 ans. Le comité s'engage aussi à faire des rencontres en cas de besoin avec les capitaines d'équipes afin d'évaluer le fonctionnement et d'échanger toutes autres informations nécessaires. Les capitaines prendront part à certaines décisions avec le comité lors de ces rencontres.
- 1.6 Une assemblée générale pourra être convoquée par le comité ou par quinze (15) des membres soumettant une pétition. Si les membres demandent une assemblée, deux (2) choix de date en dedans de dix (10) jours devront être proposés par le comité.
- 1.7 Dans la mesure du possible, le nombre de parties jouées contre chaque équipe devra être égal.

2 Éthique

- 2.1 Aucun sacre ou blasphème ne sera accepté sur le terrain.
- 2.2 Aucun protêt ne sera accepté dans la ligue.
- 2.3 Le respect entre les joueuses et les arbitres est essentiel au bon déroulement d'une partie.
- 2.4 Chaque joueuse devra prendre connaissance du code d'éthique et inscrire sur le formulaire d'inscription qu'elle l'a lu.

3 L'équipement

- 3.1 Chaque joueuse régulière doit obligatoirement porter le chandail de son équipe dès qu'elle est sur le terrain (Les camisoles à bretelles spaghetti ne sont pas acceptées).
 - a) Le port du short est accepté, le risque est cependant assumé par la joueuse.
 - b) Chaque joueuse joue avec un gant de son choix sauf pour le gant de 1er but et de receveur qui ne seront acceptés à aucune autre position.
 - c) Seuls les souliers de courses ou à crampons de caoutchouc sont acceptés sur le terrain.
 - d) Chaque joueuse doit avoir son propre casque. Le port du casque sera obligatoire du marbre au marbre.

- 3.2 L'équipement complet du receveur est disponible dans chaque sac d'équipe. L'équipement doit être porté par le receveur.
- 3.3 Les 2 équipes jouent avec leurs balles d'équipe fournies par la ligue.

4 **Repêchage des équipes**

- 4.1 Une évaluation obligatoire se tiendra avant le repêchage pour toutes les nouvelles joueuses de la ligue.
- 4.2 Le repêchage se fera à huis clos réunissant seulement les capitaines et les membres du comité.
- 4.3 Chaque joueuse sera classée de A+ à B par les capitaines. Les équipes seront formées le plus justement possible, selon le mode de fonctionnement du repêchage.
- 4.4 Les capitaines font partie de la sélection des équipes.

5 **Nombre de joueuses requises pour une partie**

- 5.1 Une équipe sera formée de dix (10) joueuses.
- 5.2 Chaque partie se joue avec un minimum de neuf (9) joueuses sur le terrain (incluant les réservistes). Si une équipe n'a pas le nombre requis, elle perd la partie 7 à 0.
- 5.3 Si la partie commence avec neuf (9) joueuses et qu'une participante se blesse au jeu, le match peut se poursuivre avec huit (8) joueuses.
- 5.4 Si une équipe joue à neuf joueuses ou moins de son équipe :
- a) une joueuse en retard peut être remplacée pour le match complet ou elle peut embarquer dans la partie à tout moment, en autant que le marqueur et les capitaines de l'équipe adverse soient avisés. Elle devient la dernière frappeuse à son arrivée.
 - b) si elle est placée sur l'alignement régulier, alors elle sera retirée automatiquement jusqu'à son arrivée ou elle doit être retirée définitivement de l'alignement.
 - c) si une équipe décide de jouer à 9 joueuses alors que 10 sont requises, il y aura retrait automatique.
- 5.5 Lorsqu'une joueuse quitte la partie avant la fin, il y aura retrait automatique lors de son tour au bâton, sauf dans le cas où elle se blesserait (voir règles 7).
- 5.6 Afin de compléter son équipe, une capitaine peut faire appel aux services de réservistes sur la liste fournie par le comité au préalable ou d'une joueuse d'une autre équipe. Le capitaine doit choisir une joueuse de niveau égal ou inférieur à la joueuse absente, selon la cote sauf pour la lanceuse (voir 9.1).
- 5.7 Les équipes qui n'ont pas 2 joueuses de cotes A+ dans la composition originale pourront remplacer une joueuse absente de cote A par une joueuse de cote A+ pendant la saison et les séries. Les lanceurs font aussi parti de ce règlement.

- 6.1 Une partie est complétée après cinq (5) ou six (6) manches de jeu (selon l'heure), considérant la durée maximum de 1h20.
- a) Un maximum de 5 points par manche est permis jusqu'à la 4e et les suivantes sont des manches ouvertes.
 - b) Aucune manche ne sera jouée après 1 heure et 20 minutes de jeu.
 - c) La manche amorcée doit être complétée jusqu'à un maximum de 7 points d'écart.
 - d) L'heure indiquée sur la montre de l'arbitre au marbre est considérée comme heure officielle du jeu et le marqueur devra l'inscrire comme telle sur la feuille de match. Si l'arbitre n'a pas de montre, ce sera la montre du marqueur qui sera considérée comme heure officielle.
 - e) Un minimum de quatre (4) manches complètes est exigé pour que la partie soit reconnue. Une partie incomplète pour cause de pluie devra être reprise à un autre moment.
 - f) Aucune balle de pratique entre les manches, seule la lanceuse fait trois lancers.
- 6.1.1 L'équipe désignée receveuse dans l'horaire établie doit se placer sur le banc des receveurs et l'équipe désignée visiteuse doit se placer sur le banc des visiteurs.
- 6.2 Lorsqu'une joueuse est retirée de la partie par l'arbitre pour quelque raison que ce soit, pour la première offense : une pénalité d'une partie (la partie en cours ne compte pas), pour la deuxième offense : une pénalité de trois parties et lors de la troisième offense : la joueuse sera expulsée de la ligue.
- 6.3 La frappeuse peut courir lorsqu'une 3e prise touche le sol avant d'atteindre le receveur ou si elle est échappée par ce dernier, sauf si le 1er but est occupé et qu'il y a 0 ou 1 retrait. S'il y a 2 retraits la frappeuse peut courir peu importe si le 1er but est occupé ou non.
- 6.4 Une frappeuse atteinte par un lancer ira au premier but si l'arbitre juge qu'elle a fait un effort pour éviter d'être touchée.
- 6.5 L'équipe qui visite, effectue la pratique en premier sur le terrain et seulement à la partie de 18h30. À la partie de 20h00 et de 21h30, le réchauffement se fait à l'extérieur du terrain et la partie débute dès que la partie précédente se termine.
- 6.6 Nous octroyons à l'arbitre le droit de retirer une fille qui lance son bâton s'il considère qu'il y a danger pour lui-même ou pour les autres joueuses.
- 6.7 Le vol de but est accepté dès que la balle quitte la main de la lanceuse. Le vol du marbre est accepté selon les règlements de Softball Québec.
- 6.7.1 Dans la saison régulière, lorsqu'il y a un écart de 7 points et plus, l'équipe en avance ne pourra plus voler de but intentionnellement. Advenant le cas qu'une joueuse vole quand même un but, elle devra retourner sur son but de départ (applicable dans la saison régulière seulement).

- 6.7.2 Un coureur tentant de marquer ne peut dévier de sa trajectoire de course vers le marbre dans le but d'initier un contact avec le receveur (ou tout autre joueur couvrant le marbre), ou de quelque façon initier un contact pouvant être évité. Si au jugement de l'arbitre, un coureur tentant de marquer initie un contact avec le receveur (ou autre joueur couvrant le marbre) l'arbitre devra déclarer le coureur retiré (même si le joueur ou receveur perd la balle). Dans une telle circonstance, l'arbitre doit déclarer la balle morte et tous les coureurs devront retourner au dernier but atteint au moment de la collision. Si le coureur glisse au marbre de façon appropriée, on ne doit pas le considérer avoir enfreint la règle.
- 6.7.3 Un avis sera donné au début de la saison à chaque équipe concernant les contacts abusifs au marbre. Les capitaines seront responsables d'aviser leurs joueuses de ce qui suit : lors d'un premier contact abusif sur le receveur, la joueuse prise en défaut sera suspendue pour le reste du match en plus d'une partie. Lors d'un deuxième contact abusif par cette même joueuse, cette dernière se verra recevoir trois (3) matchs de suspension. Les arbitres jugeront les contacts. Dans ce cas-ci, l'équipe qui se voit suspendre une joueuse de son alignement, terminera la partie à 9 joueuses.
- 6.8 Une receveuse qui veut se faire remplacer sur les buts pour aller se changer peut le faire après 2 retraits. Elle peut uniquement se faire remplacer par le dernier retrait.

7 Lors de blessure d'une joueuse

- 7.1 Une fille qui aggrave sa blessure pendant la partie peut se faire remplacer, mais elle doit sortir de la partie définitivement, elle ne peut se faire remplacer sur les buts lors de son tour au bâton.
- 7.2 Une joueuse blessée avant le début du match doit être en mesure de courir sur les buts sinon elle ne joue pas la partie.
- 7.2.1 Pour une lanceuse qui ne peut pas courir pour cause de blessure au bas du corps, il lui sera permis d'utiliser une coureuse suppléante à sa place. La lanceuse sera placée sur l'alignement comme dernier frappeur. La coureuse suppléante sera la joueuse étant le dernier retrait de l'équipe. Cette coureuse partira du côté du 1er but derrière le marbre, la main sur la clôture. Dans cette situation, le coup retenu n'est pas toléré et si la frappeuse le fait elle sera automatiquement retirée.
- 7.3 Lors d'une blessure durant la partie, la joueuse blessée a jusqu'à son tour au bâton pour décider si elle abandonne la partie ou non. Si la joueuse décide d'abandonner elle peut être remplacée par une autre joueuse, par contre si elle décide de retourner au bâton et que plus tard dans la partie elle change d'idée elle ne peut plus être remplacée et l'équipe devra finir la partie avec une joueuse en moins.

- 7.4 Une joueuse blessée au jeu peut se faire remplacer sur les buts si la blessure a été évidente et mentionnée avant son tour au bâton. Si la joueuse décide de frapper, elle devra aller aussi jouer en défensive. La joueuse doit arrêter au premier but pour se faire remplacer et ce, par le dernier retrait.
- 7.5 Si une joueuse de la composition originale de l'équipe n'est plus en mesure de jouer au cours de la saison, soit pour cause de blessure ou autre, elle devra obligatoirement être remplacée par une joueuse sur la liste de réserviste de cote égale ou inférieure au choix du comité. Si aucune joueuse de la liste de réservistes à jour n'est disponible, une nouvelle joueuse de cote égale ou inférieure pourra intégrer l'équipe, le tout avec l'accord préalable du comité.
- 7.6 Une joueuse blessée en cours de partie qui quitte le match, peut se faire remplacer par une joueuse de cote égale ou inférieure.
- 7.7 Une joueuse blessée de façon évidente pendant son tour au bâton peut se faire remplacer immédiatement par une joueuse de même cote avec le même compte au bâton. S'il n'y a pas de joueuse disponible on efface sa présence au bâton. Cette joueuse pourrait être remplacée par la suite tant qu'elle n'a pas fait son tour au bâton.

8 Annulation d'une partie

- 8.1 Avant une partie, seule la responsable des terrains a le droit d'annuler une partie.
- 8.2 Durant une partie, cette décision appartient à l'arbitre après un délai obligatoire de quinze (15) minutes avant la décision finale.
- 8.3 Pour les parties à reprendre, seule la responsable des terrains pourra programmer les reprises.

9 Lanceuses/Receveuses

- 9.1 Advenant qu'aucune lanceuse/receveuse de cote inférieure ou égale ne peut remplacer la lanceuse officielle de l'équipe, une lanceuse de cote supérieure peut lancer pour toute la partie.
- 9.2 À moins d'une absence, une équipe doit commencer une partie avec sa lanceuse partante.
- 9.3 Lorsqu'une lanceuse décide d'octroyer un but sur balle intentionnel à une frappeuse, celle-ci doit absolument lancer les 4 balles.

10 Autres règlements

- 10.1 Lorsqu'une joueuse doit s'absenter, elle a la responsabilité d'aviser son capitaine le plus tôt possible.
- 10.2 Le coût pour les réservistes est déterminé en début de saison 10\$ pour la première partie et 5\$ pour les autres parties si jouées le même soir. Le paiement doit être fait avant la partie par virement bancaire à l'adresse : comite.lbmf@hotmail.com
- 10.2.1 Les réservistes ainsi que les nouvelles joueuses sont réévaluées avant le début des séries et leur nouvelle cote sera celle utilisée en séries.

- 10.3 Au début de chaque partie, les capitaines devront s'aviser mutuellement, s'il y a lieu, des remplacements effectués pour la partie.
- 10.4 Une femme enceinte doit obligatoirement aviser le comité et signer une décharge de non-responsabilité si elle veut continuer à jouer. C'est le comité qui a la décision finale.
- 10.5 À l'exception d'une blessure grave ou d'une absence prolongée, une joueuse qui ne démontre pas un désir de jouer (absence prolongée, indisponibilités répétées, oublis fréquents d'aviser ses capitaines, etc.) peut être expulsée de la ligue. Le comité se réserve le droit d'intervenir pour prendre les actions qui s'imposent.
- 10.6 Lorsque le jeu est mort et que la lanceuse est en possession de la balle dans son cercle de lanceuse, les joueuses sur les buts ne peuvent pas quitter leur but sinon elles seront automatiquement retirées sauf si un temps mort est appelé.
- 10.7 Toute personne qui se présentent pour un match, blessée ou non, doit avoir une tenue vestimentaire adéquate sur le terrain ainsi que sur le banc des joueuses. Seules les chaussures fermées sont acceptées.
- 10.8 Les enfants de moins de 18 ans ne sont pas acceptés sur le terrain ni sur le banc des joueuses durant la partie.

11. Classement en saison régulière

11.1 En cas d'égalité au classement final de la saison régulière, la procédure suivante sera appliquée :

- 1) L'équipe ayant le plus de victoires accumulées sera déclarée vainqueur.
- 2) Si l'égalité persiste encore, les parties jouées entre les deux équipes durant la saison seront déterminantes.
- 3) Si l'égalité persiste, nous tiendrons compte de la différence des points pour et des points contre durant la saison.
- 4) Le plus de points pour et ensuite, le moins de points contre.

Petits rappels :

- Seulement les capitaines peuvent parler aux arbitres lors d'un appel sur un jeu ; - Limitez les échanges lanceur-receveur durant la partie;

Pendant le tournoi de fin de saison, tous les règlements continuent de s'appliquer sauf les règlements suivants qui NE s'appliquent PAS pendant le tournoi de fin de saison : 5.2, 6.1.a, 6.1.b, 6.1.c, 9.1. Les règlements ici-bas prévalent également :

12. Les joueuses pendant le tournoi de fin de saison

- 12.1 Chaque partie se joue avec un minimum de neuf (9) joueuses sur le terrain, dont 6 faisant partie de la composition originale de l'équipe. Si une équipe n'a pas le nombre de joueuse requis, elle perd la partie 7 à 0.
- 12.2 Une lanceuse peut être remplacée par une joueuse de cote égale ou inférieure à l'exception du règlement 5.7 qui s'applique.
- 12.3 Une réserviste pourra jouer durant les séries à condition d'avoir été cotée lors de l'évaluation des nouvelles joueuses en début d'année et que sa cote soit réévaluée avant le début de ces dites séries

13. Les séries

- 13.1 Les séries comportent 6 manches complètes de jeu. Les 5 premières manches permettent un maximum de 5 points alors que la 6^e manche est ouverte.
 - Les manches sont à finir;
- 13.2 En cas d'égalité à la fin du tournoi à la ronde des séries éliminatoires, voici comment faire le bris d'égalité :
 - 1) Le nombre de victoires ;
 - 2) Le différentiel entre les points pour et contre ;
 - 3) Le plus de points pour et ;
 - 4) Le moins de points contre.
- 13.3 Lors de la finale, l'équipe qui a terminée au plus haut rang du classement du tournoi à la ronde est nommée receveuse. Le match de finale compte 7 manches complètes et la 6^e et la 7^e manche seront ouvertes.

13.3.1 Demi-finales; la première demie opposera la 1^{ere} équipe à la 4^e équipe au classement du tournoi à la ronde. La deuxième demie opposera la 2^e équipe à la 3^e équipe au classement du tournoi à la ronde. L'équipe qui aura terminée au rang 1 et 2, est nommée receveuse. Les 5^e et 6^e manches seront ouvertes.

- 13.4 En cas de parties nulles en demi-finales ou finales après le nombre réglementaire de manches, une coureuse, le dernier retrait de la manche précédente, ira au deuxième but et ce pour chaque équipe et à toutes les manches suivantes, s'il y a lieu.