

# RÈGLEMENTS

## Ligue de Balle-Molle Bonne Entente de Varennes

### 1. JOUEURS

- a) Un joueur régulier pourra jouer comme substitut dans d'autres équipes, en saison régulière seulement.

### 2. ÉQUIPES

- a) Une partie se joue normalement avec neuf (9) joueurs. Exceptionnellement, une équipe peut aligner un minimum de sept (7) joueurs pour débiter la partie.
- b) Une équipe pourra utiliser un seul joueur d'une autre équipe et ce joueur devra être placé au dernier rang du rôle des frappeurs. Une personne régulière d'une autre équipe ne pourra pas compter à titre de 10e ou 11e joueur.
- c) En cas de blessure, l'équipe peut par vote, décider ou non de poursuivre la partie à moins de sept (7) joueurs.
- d) Lorsqu'une équipe se présente avec six (6) joueurs ou moins, elle perd automatiquement la partie mais peut jouer, par plaisir, et peut compléter son alignement.
- e) Le délai de dix (10) minutes octroyé à une équipe, à cause d'un manque de joueurs, est chronométré par l'arbitre au marbre. Le délai de 10 minutes est permis seulement si l'équipe a moins de 8 joueurs ou que l'entraîneur adverse est d'accord d'attendre.
- f) S'il survient une blessure ou une expulsion et que l'équipe n'a pas de remplaçant, le joueur blessé/expulsé devient un retrait à son tour au bâton. **(à l'exception qu'un joueur est blessé et qu'il saigne le joueur peut avoir les traitements et revenir dans la partie sans retrait à son tour au bâton et prendre position à la défensive en tout temps.)**
- g) Règlement de softball Québec

### 3. ÉQUIPEMENTS

- a) Le chandail devra être porté à l'intérieur du pantalon.
- b) Toutes les sortes de gants sont acceptées.
- c) Les souliers à crampons de métal sont défendus.

### 4. ARBITRE

- a) Seuls les instructeurs peuvent s'opposer à une décision de l'arbitre durant une partie. Tout joueur qui le fait risque d'être expulsé de la partie. P.S. ceci n'inclut pas les appels.
- b) À la discrétion de l'arbitre, le comportement d'un joueur ou d'un instructeur peut entraîner son expulsion de la partie. La Première offense entraînera une suspension de une (1) partie.
- c) La seconde offense entraîne une suspension de trois (3) parties. La troisième offense entraîne son expulsion de la ligue pour le reste de la saison. Si un joueur commet une offense majeure, le comité pourra décider de lui donner une suspension plus longue ou de bannir le joueur s'il en juge bon.
- d) Toute personne qui bouscule, frappe ou crache sur l'arbitre, avant, pendant ou après la partie est suspendue pour le reste de la saison.

### 5. TERRAIN

- a) La distance entre la plaque du monticule et le marbre est de quarante pieds six pouces (40,6) et la distance entre les buts est de soixante (70) pieds.
- b) La Ville de Varennes a fait entente pour qu'il y ait un couvre-feu à 23 h 15. C'est-à-dire que le terrain et le parc doivent être libres à cette heure.

### 6. JEU

- a) Le coup retenu est permis.
- b) Le vol de but est permis; les joueurs sur les buts peuvent courir quand la balle a quitté la main du lanceur. Si le joueur quitte son but avant, il est automatiquement retiré et la balle est morte.
- c) Le Vol du marbre est permis; Le receveur ou un joueur défensif ne doit jamais bloquer le marbre ou le but. Si le receveur ou le joueur à la défensive bloque le marbre ou le but, le coureur sera automatiquement déclaré sauf. Tout contact du coureur envers le receveur ou le joueur défensif entraînera un retrait automatique. Sur tout jeu possible au marbre, **le coureur à l'obligation D'ÉVITER LE CONTACT** à défaut d'être retiré. peu importe la provenance de la balle, champ extérieur ou champ intérieur.

- d) Un joueur qui se blesse en frappant doit se rendre lui-même au premier but et ne peut être remplacé avant que la balle ne soit retournée au lanceur. Le coureur substitut sera le dernier retrait disponible sur le banc des joueurs.
- e) Le joueur au bâton s'étant fait toucher par un mauvais lancer du lanceur et ayant essayé de l'éviter, **se rendra à la discrétion de l'arbitre du marbre au premier but**, dans ce cas, la balle lancée sera considérée comme morte.
- f) La réinsertion du lanceur est permise.
- g) Après 2 retraits, une équipe devra mettre un coureur suppléant sur le receveur pour sauver du temps.

## 7. PARTIE SAISON

- a) Pour qu'une partie soit considérée comme complète, il faut qu'il y ait 3 manches complétées ou 2<sup>1/2</sup> si l'équipe qui reçoit est en avance.
- b) En cas de pluie, la décision de commencer la partie sera prise par les capitaines de chaque équipes, continuer ou d'arrêter la partie relève de l'arbitre au marbre. (décision des capitaines pour éviter de mettre le blâme sur l'arbitre question d'argent.
- c) Si on commence la partie 61.00\$ si on décide que la partie ne se joue pas 31.00\$)
- d) Toutes les joutes remises à cause de la température seront reprises. Dans un ordre logique dans les périodes de reprises prévues à cet effet.
- e) Durant les cinq (5) premières manches d'une partie, le nombre de points est limité à cinq (5) par manche et les manches subséquentes sont sans limite de points pour la saison régulière, les séries, le match supplémentaire et la finale.
- f) Si, après 5 manches de jeux, il y a une différence de 12 points, la partie est terminée
- g) Aucune nouvelle manche ne peut débiter après 1 h 30 de jeu et 1h20 (3 parties par soir)
- h) En cas d'égalité (selon le nombre de points) entre deux équipes ou plus après la saison régulière, le nombre de victoires, défaites, nulles seront considérés. Si l'égalité persiste, le nombre de victoires contre la ou les équipes à égalité sera considéré. En dernier lieu, les points pour / contre pour les parties jouées l'une contre l'autre des équipes à égalité seront considérés.

## 8. PARTIE SÉRIES

- a. Toutes les parties sont de 7 manches, la 6<sup>e</sup> et la 7<sup>e</sup> sont ouvertes. (pas de manche après 1h30) sauf pour les 1/2 finales et la finale, qui sont à finir
- b. Durant les cinq (5) premières manches d'une partie, le nombre de points est limité à (5) par manche et les manches subséquentes sont sans limite de points pour les séries.
- c. Pour les parties de séries en cas de pluie, le règlement 7b) et le règlement 7a) amendé pour 4 manche et 3<sup>1/2</sup> si l'équipe qui reçoit est en avance, entre en vigueur.
- d. En cas d'égalité (selon le nombre de points) entre deux équipes ou plus pouvant excéder à la finale, le nombre de victoires, défaites, nulles, seront considérés. Si l'égalité persiste, la victoire contre la ou les équipes à égalité en série sera considérée. En tout dernier lieu, le classement final de la saison régulière prévaudra.
- e. Une équipe pourra utiliser des substituts en série, à condition d'aligner 6 joueurs réguliers de son équipe et compléter son alignement à 9 joueurs maximum. Idem pour la partie finale.
- f. Pour être un substitut éligible en série, un joueur doit avoir accumulé au moins **10 présences au bâton** au sein de cette équipe.
- g. Pour être un lanceur substitut en série, le lanceur doit avoir lancé au moins **18 manches durant l'année peut importe avec quelle équipe.**
- h. Un joueur régulier qui n'a pas lancé 18 manches durant l'année peut lancer en série.
- i. En cas d'égalité en 1/2 finale et en finale, les manches supplémentaires débiteront avec un coureur au deuxième but.
- j. Les 4 premières équipes du classement des séries continuent en finale

BONNE SAISON À TOUS!