

# Règlements de la Ligue des Ambassadeurs de Brossard

(Révision Lundi 24 juillet 2023)

## Tables des matières

<b>Sections</b>	<b>Pages</b>
1 - Les parties (général)	1
2 - Les lanceurs	2
3 - Les capitaines	2
4 - Les équipes	3
5 - Les parties (spécifique)	3
6 - La ligue	5
7 - Les arbitres	5
8 - Le marqueur	6
9 - Les équipements	6

## **Section 1 – Les parties (général)**

1. Les parties débuteront à 19h00 et 20h45.
2. Les joueurs doivent se présenter au terrain 30 minutes avant le début de leur partie.
3. L'arbitre appellera la pratique du club visiteur 20 minutes avant le début de la partie.  
Après cette pratique de 10 minutes, l'équipe receveuse débutera sa pratique et restera sur le terrain pour le début de la partie.
4. La pratique aura une durée maximale de 10 minutes.
5. La pratique du champ intérieur sera permise à la première manche seulement.
6. Pour la deuxième partie, chacune des équipes aura droit à une pratique de 5 minutes (TEMPS PERMETTANT).
7. Aucune manche ne débutera après 90 minutes du début de la première partie, l'arbitre arrêtera la partie et le pointage sera final.
8. Les capitaines des équipes auront une rencontre avec les arbitres, 5 minutes précédant le début de la partie. Cette rencontre est obligatoire.
9. Les capitaines doivent s'assurer que l'alignement est remis au marqueur 10 minutes avant le début de la partie.
10. Les parties auront une durée de 7 manches.
11. Les buts sur le terrain seront installés à 65 pieds du marbre.

## **Section 2 – Les lanceurs**

1. Le monticule sera entre 45 et 55 pieds du marbre (entre première et deuxième plaque). Il sera permis au lanceur de se placer où il veut entre les deux plaques sans dépasser la plaque la plus proche du marbre. Cette règle permettra au lanceur d'évaluer la distance à laquelle ils sont confortables de lancer.
2. Il y aura un tapis rattaché au marbre aux dimensions des standards de Softball Québec pour le slow pitch soit 24" large par 44" de profond. À condition que la hauteur soit respectée, la balle devra tomber sur ce tapis pour qu'une prise soit appelée.
3. La ligue oblige aux lanceurs, le port d'un masque protecteur.
4. La hauteur des lancers permise est avec un arc de 6 à 10 pieds.
5. Les lanceurs auront droit à 5 lancers de pratique au début de la première manche. Par la suite un seul tir de pratique sera alloué. Pour chaque lancer de pratique additionnel une balle sera allouée au prochain frappeur.
6. Aucune balle rapide par le lanceur ne sera permise, elle doit avoir un arc.
7. Le frappeur devra être dans le rectangle des frappeurs et prêt à frapper avant que le lanceur puisse lancer la balle. À défaut, le lancer ne sera pas valide (No Pitch).
8. Si le lanceur envoie 4 balles consécutives à un frappeur sans avoir lancé une prise, l'arbitre appellera « but sur balle intentionnel » et enverra le frappeur au deuxième but. Tous les joueurs sur les buts précédents sont poussés au but suivant par le frappeur ayant reçu le but sur balle intentionnel, s'ils sont forcés seulement.

Exemple 1 : le joueur déjà présent au 1<sup>e</sup> but se positionnera au 3<sup>e</sup> but, le joueur déjà présent au 2<sup>e</sup> but et le joueur déjà présent au 3<sup>e</sup> but se dirigeront vers le marbre.

Exemple 2 : Aucun joueur sur les buts, le joueur se rend au 2<sup>e</sup> but. Exemple

3 : le joueur déjà présent au 2<sup>e</sup> but avance au 3<sup>e</sup> but.

## **Section 3 – Les capitaines**

1. Les capitaines sont responsables de la sélection des équipes lors de la session de repêchage annuelle des joueurs qui se déroule de façon équitable.
2. Les capitaines doivent remettre une cédule, la liste des règlements et leurs coordonnées téléphoniques à chaque joueur.
3. Le capitaine se choisira un assistant pour le supporter dans la saison avant la séance de repêchage (avec approbation du CA de la ligue).
4. Si une partie est annulée, il sera de la responsabilité des capitaines et assistants capitaines d'aviser chacun des joueurs de son équipe. Ils devront par la suite informer les joueurs de la date de remise de ladite partie.
5. Les capitaines devront coopérer avec les membres du CA des Ambassadeurs dans la promotion des activités sociales en encourageant les joueurs à participer à ces activités.
6. Les capitaines et assistants capitaines devront donner l'exemple en participant aux activités.
7. Les Capitaines sont responsables de trouver les joueurs de remplacement.

## **Section 4 – Les équipes**

1. Un joueur éligible dans la ligue est âgé de 55 ans lorsque son anniversaire a lieu pendant le cours de la saison de balle donnée. Quelques exceptions pour des joueurs de 50 (âge minimum) et plus seront acceptés après vérification du calibre du joueur.
2. Chacune des équipes aura un maximum de 13 joueurs réguliers.
3. Une équipe doit présenter un minimum de 9 joueurs sur le terrain.
4. Tous les joueurs présents pour une équipe doivent être inscrits sur la feuille de pointage et doivent frapper.
5. Chacune des équipes pourra jouer avec 13 joueurs sur le terrain.
6. Tous les joueurs présents et en uniforme pour leur équipe auront leurs noms inscrits sur le rôle des frappeurs et frapperont même s'ils ne jouent pas sur le terrain.
7. Une équipe qui n'a pas le minimum pour débiter une partie aura droit à une période de grâce de 10 minutes, pour se conformer au nombre de joueurs minimum après quoi si le minimum de joueurs n'est pas atteint alors l'équipe perdra la partie par défaut.
8. Pour compléter le total de joueurs, une équipe devra toujours avoir un joueur régulier de plus que son total de joueur remplaçants. Exemple : 6 réguliers et 5 remplaçants.
9. Le règlement de remplacement des joueurs sera comme suit, le remplaçant doit avoir une cote égale ou inférieure au joueur remplacé Exemple : Joueur à remplacer 80, joueur remplaçant 80 et moins.
10. Tous les joueurs substitués seront placés au bas de l'alignement dans le rôle des frappeurs.
11. Si un joueur régulier avise son capitaine qu'il manquera une partie, et que par la suite il se présente à cette partie sans en avoir informé qui que ce soit, il ne pourra jouer si un joueur substitué a été appelé pour le remplacer. Même situation si aucun avis du joueur.
12. Si un joueur manque trois parties consécutives sans en avoir informé son capitaine, il sera remplacé pour le reste de la saison. Les capitaines doivent en informer le CA.
13. Le port du pantalon noir est obligatoire. Le port du pantalon "short" sera permis à condition qu'il soit de couleur noir et au minimum à la hauteur des genoux. Tout joueur portant le chandail officiel d'une des équipes de la ligue devra durant la partie, pour des fins d'image, porter le chandail à l'intérieur de son pantalon.

## **Section 5 – Les parties (spécifique)**

1. Il n'y aura aucune manche supplémentaire en cas d'égalité à l'exception de la partie finale du round robin.
2. Le nombre maximum de points dans une manche est de 4 points. La dernière manche est ouverte.
3. Une équipe qui tire de l'arrière par plus de 4 points pourra compter les points suffisants jusqu'à égalité avec l'équipe en défensive.
4. Si un joueur se blesse durant la partie, il ne peut être remplacé que par un joueur inscrit sur l'alignement de l'équipe. Le retrait de ce joueur blessé n'entraîne pas un retrait automatique à l'équipe lors de son tour au bâton.
5. Les "rovers", pourront être positionnés n'importe où sur le terrain.
6. Après chaque retrait la balle doit être retournée directement au lanceur.
7. Le coureur pourra laisser son but uniquement lorsque le frappeur aura fait contact avec la balle.

8. Sur un lancer au frappeur, si un coureur laisse son but et que le frappeur sur un élan ou pas n'a pas fait contact avec la balle, le coureur sera déclaré retiré.
9. Lors d'un jeu au marbre, si le coureur touche le marbre, il sera retiré.
10. Suite à une balle frappée, lorsque l'arbitre considère que le jeu doit être arrêté, il appellera "Time Out" et aucun jeu n'est alors possible par la suite.
11. Il y aura une ligne de non-retour située à 21 pieds du marbre dans ligne du troisième but. Si un coureur touche ou franchi cette ligne, il ne pourra retourner au troisième but. Si le coureur arrête ou retourne au but, il sera déclaré retiré.
12. Après qu'un coureur ait franchi la ligne de non-retour, le receveur devra toucher au marbre et non au joueur. Si le receveur touche au joueur ce dernier sera considéré sauf.
13. Pour qu'un coureur soit appelé sauf au marbre, il doit, soit toucher la ligne reliant le marbre au grillage arrière ou la traversée en touchant le sol pour que le point soit alloué.
14. Il est strictement défendu de glisser ou plonger sur les buts, le coureur sera retiré. Par contre, sur une balle frappée, un coureur peut quitter le coussin, le coureur pourra retourner à son coussin en glissant ou en plongeant s'il n'est pas pris en souricière.
15. Le capitaine de l'équipe adverse et l'arbitre devront être avisés avant la partie si un joueur est dans l'incapacité de courir et doit être remplacé par un coureur. Le coureur de choix doit être le dernier retrait.
16. Si un joueur se blesse en courant les buts, il pourra être remplacé par le dernier joueur retiré.
17. Lorsqu'un joueur est remplacé par un coureur, il doit être remplacé par un coureur (le dernier retrait) pour le reste de la partie. Le point de départ se situera près du "backstop", parallèle au marbre.
18. Lorsqu'un joueur est en retard, son nom peut être inscrit à l'alignement et au rôle des frappeurs, si le joueur n'est toujours pas arrivé à son tour au bâton, il est automatiquement retiré, par contre le capitaine pourrait choisir de le retirer de l'alignement. Le capitaine peut aussi choisir de le placer au dernier rang des frappeurs, là aussi à son tour au bâton, s'il est absent, ce sera un retrait automatique. Le capitaine pourrait aussi le retirer du rôle des frappeurs avant son tour au bâton et ne pas recevoir de retrait automatique.
19. Si le frappeur pose son pied sur la plaque en frappant, il sera alors retiré.
20. Un joueur ne sera jamais retenu sur le banc plus qu'une manche par partie à moins que celui-ci ne le demande ou soit en accord avec la décision du capitaine.
21. Dans le cadre de la finale round robin, lorsque l'équipe qui reçoit est en avance à la dernière manche, elle se présentera quand même au bâton parce que le nombre de points marqués aura un impact sur le classement en cas d'égalité.
22. Il y a un tableau de pointage sur la clôture devant le banc de chacune des équipes, ce tableau devra être géré par chaque équipe et mis à jour à chaque manche terminée.
23. Un coureur en course vers le 1er but doit absolument toucher uniquement au coussin rouge, s'il touche au coussin blanc, il sera retiré automatiquement à moins que le coureur contourne le 1er et avec l'intention de se rendre au 2ème but.

24. Lorsqu'un joueur se blesse durant la partie et que selon le jugement de l'arbitre, celui-ci a un besoin d'assistance immédiate, celui-ci appellera un arrêt du jeu et permettra de l'aide au joueur blessé. Tout jeu en action seront complétés mais se terminera avec l'appel d'arrêt du jeu de l'arbitre.
25. Un frappeur frappe une balle en jeu à n'importe quel champ et que celle-ci roule sous la clôture et est irrécupérable, le frappeur se verra allouer un triple automatique.
26. Sur un jeu défensif, si la balle lancée passe sous la clôture du côté du 3ème ou du 1er but, si la balle se rend dans l'abri des joueurs, le coureur se verra attribué un double automatique, les coureurs sur les buts en position forcée avanceront d'un but seulement.
27. À la discrétion de l'arbitre, selon la condition du terrain dans le champ, si un ballon est frappé passé une ligne identifiée sur le terrain par des drapeaux blanc, il appellera un jeu mort, le frappeur se verra alloué automatiquement le 1er but, les coureurs sur les buts en position forcée avanceront d'un but seulement.
28. Lorsqu'un frappeur frappe une balle et que celle-ci touche la plaque au marbre, alors cette balle est déclarée fausse balle.

## **Section 6 – La Ligue**

1. Les frais d'inscription ne sont pas remboursables à l'exception d'une blessure dans la première semaine d'activité qui empêchera le joueur de continuer pour la saison.
2. Les comportements agressifs qu'ils soient verbaux ou physiques, ne seront aucunement tolérés. Le résultat d'un tel comportement sera une suspension automatique pour la partie en cours et un retrait automatique à son/ses tour(s) au bâton, une rencontre cédulée avec le Comité de discipline aura lieu et pourrait en résulter à une expulsion pour le reste de la saison ou dans les cas plus graves, une expulsion à vie.
3. Tout joueur ayant un comportement antisportif (langage abusive, critique envers les arbitres, envers les joueurs, commentaires négatifs, mauvais perdant, etc.), recevra un avertissement de son capitaine de changer son comportement. S'il n'y a pas changement immédiat, il pourrait alors être suspendu pour une partie et ultimement pourrait se voir retirer son droit de faire partie de la ligue.
4. Le joueur éjecté d'une partie sera automatiquement suspendu pour la partie suivante.
5. Il est strictement interdit de fumer sur le terrain (incluant le banc des joueurs).

## **Section 7 – Les Arbitres**

1. Les arbitres officiels seront choisis pour leur expérience et certifié Softball Canada ou Softball Québec.
2. Les arbitres doivent se présenter au moins 20 minutes avant le début des parties.
3. Tenir une réunion obligatoire avec les capitaines 5 minutes avant chacune des parties.
4. Les arbitres devront travailler en coopération en tout temps
5. Les arbitres doivent montrer de la rigueur et de l'objectivité dans leurs décisions.
6. Pour tout abus verbal ou physique par un joueur, l'arbitre servira un premier avertissement au joueur concerné. La fois suivante le joueur sera automatiquement expulsé.

7. Les arbitres doivent porter l'uniforme approprié.
8. Si un arbitre ne peut être présent il doit en informer le responsable des arbitres au CA à tout le moins la veille d'une partie.
9. Les arbitres de nos parties appliqueront les règlements généraux de balle lente de Softball Canada ou Softball Québec, par contre, ils devront connaître nos règlements internes et nos règlements internes priment sur ceux de Softball Canada ou Softball Québec.
10. L'arbitre sera responsable de maintenir le tableau des manches jouées, ce tableau est situé immédiatement derrière l'arbitre.

## **Section 8 – Le Marqueur**

1. Le marqueur doit se présenter au terrain 15 minutes avant le début des parties.
2. Les capitaines doivent remettre au marqueur et à l'arbitre leur alignement partant dix minutes avant le début de la partie.
3. S'assurer que les feuilles de match sont complétées adéquatement et proprement.
4. S'assurer que les cotes des joueurs permanents sont indiquées et que les noms de les cotes des joueurs remplaçant respecte le règlement.
5. S'assurer que les résultats et les feuilles de parties sont transmis au membre du conseil d'administration responsable pour inscrire les résultats des parties sur le site Web de la ligue afin que le classement soit mis à jour dans les 24 heures suivants les

## **Section 9 – Les équipements**

### **1. Bâtons de frappeurs :**

- 1.1 Un joueur qui amène son propre bâton, celui-ci sera ajouté aux bâtons de la ligue pour utilisation par tous les joueurs.
- 1.2 Le receveur de chaque équipe s'occupera de déplacer les bâtons du côté du banc de l'équipe à venir au bâton à chaque manche.
- 1.3 Tous les bâtons avec la certification USSSA (Utrip) sont acceptés.
- 1.4 Les bâtons doivent rencontrer les normes de compression de la USSA (Utrip 1.20 BPF).
- 1.5 Les bâtons pourront être soumis une inspection visuelle.

### **2. Balles**

- 2.1 Nous utilisons une balle molle de type 247 YL jaune.