

LIVRE DE RÈGLEMENTS OFFICIEL



Dernière mise à jour : 15 mai 2023 LBRS Les Balles de la Rive Sud

Équipes présentes lors de la rencontre

Les Royals
Les McGlovin
Les Wildpack
Les Wolfpack
Les Beer Boys
Les Badgers
Les Gros Bats

Table des matières

1. Administration
 - 1.1. Général
 - 1.2. Inscription
 - 1.3. Consommation
 - 1.4. Sanctions
 - 1.5. Classement
2. Général
 - 2.1. Parties
 - 2.2. Alignement de joueurs
 - 2.3. Terrain
 - 2.4. Équipement
3. Règles de jeu
 - 3.1. Lanceurs
 - 3.2. Frappeurs
 - 3.3. Coureurs
 - 3.4. Jeu défensif
4. Protêt
 - 4.1. Raisons d'un protêt
 - 4.2. Déposer un protêt
 - 4.3. Évaluation du protêt
5. Annexe
 - 5.1. Schéma du terrain ligues

1. Administration

1.1 Général

1.1.1. Ces règlements sont établis pour s'assurer que les activités de la ligue soient structurées, sécuritaires et agréables.

1.1.2. Le président, vice-président et gérant des arbitres forment le comité de décision

1.1.2.1 Lors de l'assemblée des capitaines, des ajustements à la réglementation peuvent être soumis.

1.1.3. Toute décision prise lors du jeu sera basée sur l'interprétation de l'arbitre et les règlements. Un temps d'arrêt peut être demandé par le capitaine d'une équipe afin de confirmer un règlement avec l'arbitre. L'entraîneur doit sortir son livre de règlements et montrer à l'arbitre le règlement en question. Si l'arbitre le juge nécessaire, il peut renverser sa décision. L'entraîneur se doit de respecter la décision de l'arbitre. Le capitaine peut effectuer un protêt s'il juge que l'arbitre a mal interprété un règlement. Voir la section "Protêt" du présent document pour la procédure.

1.1.4. Pour tout règlement qui n'est pas mentionné dans ce document, la réglementation du Slow Pitch National s'appliquera. Par contre, le comité de décision a toujours la décision finale par rapport à la réglementation en cause et peut rejeter le règlement de Slow Pitch National si jugé nécessaire.

1.2. Inscription

1.2.1. Une équipe doit être inscrite avant la date limite pour être éligible de jouer dans les activités organisées par LBRS.

1.2.2. Tout nom et logo d'équipe, commanditaire d'équipe, chandail d'équipe et nom dans le dos du joueur doit être autorisé par LBRS.

1.2.3. Un joueur qui participe aux activités de LBRS accepte les règlements et le contrat de joueur établi par celle-ci.

1.2.4. Le paiement complet de l'équipe doit être effectué avant le début de la saison pour qu'elle soit éligible de jouer. Un nombre maximum de 15 joueurs réguliers est autorisé lors de l'inscription d'une équipe.

1.2.5. L'équipe qui n'effectue pas son paiement à temps peut se voir enlever le privilège de jouer lors des activités organisées par LBRS.

1.2.6. Un joueur ne peut pas s'inscrire comme joueur régulier pour 2 équipes différentes dans la même division.

1.2.7. Un joueur régulier ne peut pas jouer pour une autre équipe que la sienne lors des séries éliminatoires.

1.2.7.1 Un joueur peut remplacer dans toutes les équipes. Seulement s'il a la même côte que le joueur qu'il remplace ou moindre.

1.2.8 Un joueur remplaçant est éligible pour participer aux séries éliminatoires avec une équipe s'il a joué 8 matchs ou plus avec cette équipe lors de la saison régulière. **Dans le cas d'une saison irrégulière, 30% de participation est nécessaire.**

1.2.9 Un joueur inscrit en tant que régulier pour une équipe ne peut pas être joueur remplaçant pour une équipe qui fait partie de la même division que son équipe

1.3. Consommation

1.3.1. Tout joueur doit être en état physique et mental adéquat pour participer aux activités organisées par LBRS.

1.3.2. Aucun joueur ne peut être en état d'ébriété ou sous l'effet de substances illicites lors d'activités organisées par LBRS

1.3.3. Tout joueur et partisan se doit de respecter les lois et règlements établis par la ville sur les terrains où les activités organisées par LBRS ont lieu.

1.4 Sanctions

1.4.1. L'arbitre au terrain peu autorisé l'expulsion d'un joueur ou une équipe d'un match, du terrain et même du parc où se déroulent les activités organisées par LBRS.

1.4.2. L'arbitre au terrain peu autorisé l'expulsion d'un partisan ou toute autre personne du parc où se déroulent les activités organisées par LBRS

1.4.3. Le comité de décision détermine les suspensions et sanctions aux joueurs et aux équipes.

1.4.4. LBRS se réserve le droit d'expulser ou suspendre tout joueur dont le comportement ou les actions sont jugés inadéquats ou graves. Les joueurs expulsés ou suspendus ne peuvent pas participer aux activités organisées par LBRS..

1.4.5. Aucun remboursement ne sera effectué pour une expulsion ou suspension de joueur ou d'équipe.

1.4.6. Des sanctions sévères seront appliquées à un joueur qui fait toute forme de violence ou manque de respect envers un autre joueur, un arbitre, marqueur, annonceur, partisan, ou toute autre personne lors des activités de LBRS.

1.4.7. Un joueur ou une équipe entière peut être banni de la ligue si le comportement d'un ou plusieurs de ses joueurs est jugé inapproprié et nuisible pour le bon déroulement des activités organisées par LBRS..

1.5. Classement

1.5.1. Une victoire vaut 2 points au classement.

1.5.2. Une partie nulle vaut 1 point au classement.

1.5.3. Une défaite ne vaut aucun point au classement.

1.5.4. Les points au classement déterminent le classement de la saison régulière.

1.5.5. Les équipes qui terminent au 1er rang de leur division sont classées automatiquement en tête du classement, suivi de toutes les autres équipes.

1.5.6. En cas d'égalité au niveau des points au classement, la priorité au classement est déterminée, selon les facteurs suivants : le nombre de victoires, le différentiel de points, les points marqués et les points alloués. S'il y a encore une égalité après tous ces facteurs, la priorité est déterminée par un tirage au sort.

2. Général

2.1. Parties

2.1.1. Les parties sont d'une durée de 6 manches pour toutes les divisions

2.1.2. Une partie doit être jouée 4 manches complètes pour être considérée valide. Si elle est interrompue par la pluie. Toute modification à l'alignement pour la reprise d'une partie interrompue doit être approuvée par le gérant de ligue et LBRS. **S'il y a écart de plus de 8 points, le match est final.**

2.1.3. Le nombre de points maximum dans une manche est de 4, sauf lors de la dernière manche d'un match.

2.1.4. L'alignement des joueurs doit être remis à l'arbitre et au marqueur au moins 10 minutes avant le début de la partie.

2.1.5. La partie commence selon l'horaire, sauf si c'est un programme double. La première partie commence selon l'horaire, la deuxième partie commence de 0 à 10 minutes après le premier match, à la discrétion de l'arbitre.

2.1.6. Une équipe qui n'a pas 7 joueurs présents au terrain 5 minutes après l'heure affichée à l'horaire perdra le match par forfait.

2.1.7. Une défaite par forfait donne la victoire à l'équipe opposante par le pointage de 9-0.

2.1.8. Un maximum de 3 coureurs substitués pourront être utilisés au cours d'une partie.

2.1.9. Une limite de +2 coups de circuit à l'extérieur du terrain est autorisée par partie. Chaque coup de circuit additionnel à l'extérieur du terrain sera considéré comme un retrait.

2.2. Alignement de joueurs

2.2.1. L'alignement des joueurs d'une équipe doit avoir un minimum de 7 joueurs et un maximum de 15 joueurs.

2.2.2. Tous les joueurs sur l'alignement des joueurs doivent frapper à leur tour au bâton.

2.2.3. Un joueur qui n'est pas en mesure de se présenter au bâton à son tour se voit attribuer un retrait. Une exception peut être faite lorsqu'un joueur s'est blessé au cours du match, un retrait ne lui est pas attribué et l'alignement continue avec le joueur suivant. Le jugement est laissé à la discrétion de l'arbitre.

2.2.4. Chaque joueur sur l'alignement doit frapper dans l'ordre de l'alignement de joueurs. Si l'ordre n'est pas respecté, le marqueur de points doit aviser l'arbitre et le capitaine de l'équipe en faute afin de rétablir le bon ordre de frappeur. Si l'erreur est trouvée après la présence au bâton du frappeur, la présence n'est pas valide peu importe du résultat et le bon frappeur doit se présenter au bâton.

2.2.4.1 Un lanceur désigné peut être nommé. Celui-ci ne doit pas se présenter au bâton ni en défensive pour l'entièreté du match

2.2.5. En défensive, une équipe doit avoir un minimum de 7 joueurs et un maximum de 10 joueurs sur le terrain.

2.2.6. Un joueur peut être ajouté à la fin de l'alignement à condition que la rotation ne soit pas complétée, tant que la limite maximum de joueurs n'est pas dépassée.

2.2.7. Un joueur peut être substitué dans l'alignement si le joueur substitué est identifié dans la section "Substitués" de l'alignement des joueurs avant le début du match. Un joueur substitué ne peut pas revenir dans le match après sa substitution. L'arbitre, le marqueur et le capitaine adverse doit être avisé lors de la substitution.

2.2.8. Les positions défensives peuvent être choisies et changées en tout temps sans avertir ni le marqueur ni l'arbitre. Un receveur doit toujours être présent et il ne peut pas être un joueur de l'équipe adverse.

2.3. Terrain

2.3.1. Les joueurs et les partisans se doivent de respecter les règlements du terrain et de la ville où les parties sont jouées.

2.3.2. Un partisan peut rejoindre l'équipe sur le banc de joueurs en s'assurant de le faire en toute sécurité. Il ne doit pas nuire au déroulement du jeu. L'arbitre peut lui indiquer de retourner dans les estrades.

2.3.3. Une équipe peut afficher une bannière au terrain uniquement lors de son match et uniquement derrière son banc des joueurs

2.4 Équipement

2.4.1. Le port du chandail d'équipe est obligatoire. Le chandail d'équipe doit respecter la Politique des chandails d'équipe LBRS. 2.4.2. Le port de souliers à crampons en métal est interdit. 2.4.3. Les seuls bâtons autorisés pour l'utilisation dans la ligue sont les bâtons approuvés USSSA.

2.4.4. Le casque de frappeur et le masque en défensive fortement recommandé.

2.4.5 À partir de 2024, toute nouvelle équipe se doit de porter le masque à l'avant-champ.

3. Règles de jeu

3.1. Lanceurs

3.1.1. Le lanceur est fourni par l'équipe au bâton, c'est-à-dire à l'offensive. Un lanceur doit absolument être inscrit sur l'alignement des joueurs, et donc frapper à son tour au bâton à l'exception d'un lanceur désigné (2.2.4.1)

3.1.2. Au moment où le lancer est effectué, le lanceur doit avoir au moins un pied derrière la ligne de la grille du lanceur, sinon le lancer est considéré comme une prise au frappeur.

3.1.3. Après son lancer, le lanceur doit se placer derrière la grille du lanceur. Si une balle frappée atteint le lanceur, incluant son linge et son équipement, sans qu'un joueur en défensive y touche, le frappeur est automatiquement retiré et les coureurs reviennent à leur but.

3.1.4. Pour mettre fin au jeu en défensive, la balle doit être retournée au lanceur par un joueur de champ intérieur. Si la balle provient du champ extérieur, le lanceur n'a pas l'obligation de l'attraper, mais doit utiliser son jugement pour déterminer si la balle lui est adressée ou bien si la balle est toujours en jeu. Si la balle est laissée passée sans raison valable, l'arbitre peut juger.

3.1.5. Un lanceur qui intercepte la balle en jeu lorsqu'elle ne lui est pas adressée peut être jugé avoir fait de l'interférence au jeu, et une décision de l'arbitre sera prise face au jeu, en faveur de l'équipe défensive.

3.2. Frappeurs

3.2.1. Le nombre de prises par présence au bâton est de 2 . Après ce nombre de prises, un frappeur est considéré comme retiré.

3.2.2. Une balle qui n'est pas frappée en jeu par le frappeur est considérée comme une prise, à l'exception d'une balle qui frappe le filet du lanceur. Si la balle frappe le filet du lanceur, elle est considérée comme morte ("dead ball").

3.2.3. La zone entre le marbre et l'écran protecteur, délimitée par une ligne blanche, est considérée hors-jeu. Les mêmes règlements s'appliquent à cette ligue qu'à celle de fausse balle.

3.2.3.1 Une balle frappée dans le terrain qui atteint un obstacle (1^{er} et 3^e but ainsi que la grille de lanceur) est bonne

3.2.4. Le frappeur doit effectuer un élan complet, aucun coup retenu ("bunt") ou élan retenu. Si le frappeur fait contact avec la balle, il est automatiquement retiré.

3.2.5. Le frappeur doit avoir un pied derrière le devant du marbre lors du contact avec la balle, sinon il sera déclaré comme retiré. Aucune limite sur le nombre de pas effectués n'est imposée.

3.2.6. Le frappeur ne peut pas piler sur le marbre au moment du contact avec la balle, sinon il est déclaré retiré.

3.2.7. Le frappeur doit se présenter au bâton dans un temps jugé raisonnable par l'arbitre. Si le temps est considéré comme exagéré, le frappeur se verra attribuer une prise pour sa présence au bâton.

3.3. Coureurs

3.3.1. Lors de sa course vers le 1^{er} but, le frappeur doit absolument toucher à la partie orange du but, sauf s'il n'y a pas de jeu au 1^{er} but. S'il touche à la partie blanche du but, il sera déclaré retiré. Dans cette même situation, le joueur en défensive doit absolument toucher à la partie blanche du 1^{er} but. S'il touche à la partie orange du but, le coureur sera déclaré sauf.

3.3.2. Lors de sa course vers le 1^{er} but, le frappeur peut dépasser le but après l'avoir touché. Après avoir dépassé, s'il retourne vers le 1^{er} but sans faire de mouvement pour courir vers le 2^e but, il peut retourner vers le 1^{er} but sans se faire retirer. S'il fait un mouvement pour courir vers le 2^e but, il retourne en jeu et est

susceptible de se faire retirer par les joueurs en défensive. Le fait de se tourner face au terrain n'est pas considéré comme un mouvement pour courir vers le 2e but.

3.3.3. Un coureur peut "tagger" à partir du moment que le joueur en défensive touche la balle, et non à partir du moment où il a le plein contrôle.

3.3.4 Tous les buts peuvent être "tagger" que la balle soit en jeu ou non

3.3.5. Un coureur ne peut pas quitter son but avant que le frappeur fasse contact avec la balle, sinon il sera déclaré retiré.

3.3.6. Un coureur ne peut pas effectuer un vol de but ou du marbre.

3.3.7. Afin de marquer un point, le coureur doit dépasser la ligne de point, qui se trouve en ligne droite entre le marbre et la clôture. Le coureur ne peut pas toucher au marbre, sinon il est déclaré retiré et le point n'est pas valide.

3.3.8. Un coureur qui dépasse la ligne de non-retour, qui se trouve entre le 3e but et le marbre, ne peut pas retourner au 3e but et doit continuer sa course vers le marbre.

3.3.9. Afin d'effectuer un changement de coureur, le capitaine d'équipe doit demander un temps d'arrêt et aviser l'arbitre et le marqueur. Si le jeu est repris sans les avoir avisés, le coureur sera retiré. **Un coureur suppléant au marbre n'est pas autorisé.**

3.3.10. Les glissades ("slides") sont autorisées à tous les buts et à la ligne de point.

3.4 Jeu défensif

3.4.1. Si une balle est frappée en jeu, mais sort ensuite des limites du terrain sans qu'un joueur en défensive y touche, le frappeur obtient un double automatique et les coureurs avancent de 2 buts à partir du but où ils étaient avant que la balle soit frappée. Si la balle est touchée par un joueur défensif avant de sortir du terrain, voir les règlements qui suivent.

3.4.2. Lors d'un jeu défensif, si la balle sort des limites du terrain sans qu'un joueur en défensive en ait possession, les coureurs avancent de 2 buts à partir de l'endroit où ils étaient lorsque le joueur défensif a touché la balle en dernier. Si la balle est sortie du terrain volontairement par un joueur en défensive, 3 buts sont attribués aux coureurs.

3.4.3. Lors d'un jeu défensif, si un pied ou plus d'un joueur en possession de la balle sort des limites du terrain, les coureurs avancent de 2 buts à partir de l'endroit où ils étaient lorsque le joueur défensif a touché la balle en dernier. Si la balle est sortie du terrain volontairement par un joueur en défensive, 3 buts sont attribués aux coureurs

3.4.4. Si une balle est frappée en jeu, mais entre ensuite dans l'enclos des joueurs ("dugout") sans qu'un joueur en défensive y touche, le frappeur obtient un simple automatique, et les coureurs avancent de 1 but à partir du but où ils étaient avant que la balle soit frappée. Si la balle est touchée par un joueur défensif avant de sortir du terrain, voir le règlement qui suit.

3.4.5. Lors d'un jeu défensif, si la balle entre dans un enclos des joueurs ("dugout"), les coureurs avancent de 1 but à partir de l'endroit où ils étaient lorsque le lancer a été effectué.

3.4.6. Les deux pieds d'un joueur doivent être à l'intérieur des limites du terrain pour effectuer un retrait.

3.4.7. Lors d'un jeu défensif, si la balle touche la grille du lanceur, la balle reste en jeu, elle ne devient pas une balle morte ("dead ball").

4. Protêt

4.1. Raisons d'un protêt

4.1.1. Un protêt peut être déposé sur une mauvaise application d'un règlement par l'arbitre ou pour un joueur non autorisé dans une équipe adverse. Un protêt ne peut pas être appliqué par rapport au jugement d'un arbitre sur un jeu

4.1.2. Si un arbitre applique mal un règlement, le capitaine doit sortir son livre des règlements pour montrer à l'arbitre que le règlement a mal été appliqué. L'arbitre peut revenir sur sa décision s'il détermine avoir mal interprété le règlement. Si le capitaine juge que l'arbitre interprète toujours mal le règlement, un protêt peut être déposé par le capitaine. Le tout doit absolument être fait directement après l'incident controversé et avant la remise en jeu.

4.1.3. Si une équipe a un joueur non autorisé dans son alignement, l'équipe adverse a le droit de déposer un protêt à n'importe quel moment lors du match, tant que le match n'est pas terminé.

4.2. Déposer un protêt

4.2.1. Pour déposer un protêt, le capitaine d'équipe doit demander un temps d'arrêt à l'arbitre et annoncer à l'arbitre, au marqueur et au capitaine adverse qu'un protêt est déposé sur le jeu. Il doit immédiatement effectuer un dépôt de 100\$ à LBRS par virement Interlac. La partie reprend ensuite son cours jusqu'à la fin.

4.2.2. Une fois qu'un protêt est déposé, il ne peut pas être retiré.

5. Annexe

5.1. Schéma du terrain ligues

