



**SOFTBALL LAVAL**

**RÈGLEMENTS**

**SAISON 2011**

**NOTE :** Les sections en jaune sont des modifications apportées pour la saison 2011.

# 1. DESCRIPTION OPÉRATIONNELLE DE SOFTBALL LAVAL

Les activités principales de SOFTBALL LAVAL sont les activités d'équipes élites régionales représentant Ville de Laval dans les catégories moustique, benjamin, cadet, midget et junior dans une ligue inter-régionale administrée par la fédération régionale et les activités des équipes inter-zones à l'intérieur de Ville de Laval et des municipalités dont une équipe est inscrite au calendrier de Softball Laval dans les niveaux atome, moustique, benjamin, cadet, midget et junior.

## 1.1 Section: équipes élites interrégionales

Les équipes élites (classe AA) sont régies par SOFTBALL LAVAL conformément aux règles établies par Softball Québec et la L.F.F.E.Q. Par conséquent, Softball Laval peut entreprendre toutes les actions nécessaires à la bonne marche de ses équipes.

## 1.2 Composition des équipes de classe AA

1.2.1 Toutes les joueuses des équipes AA doivent être dûment enregistrées dans leur association respective conformément aux règlements en vigueur à SOFTBALL LAVAL (moustique, benjamin, cadet, midget, junior, intermédiaire).

1.2.2 Tout joueur appelé à pratiquer ou à se présenter à une équipe de classe AA doit se conformer aux règlements de la ligue inter-régionale et de SOFTBALL LAVAL.

Tout joueur se rapportant à une équipe AA le fait sur une base volontaire et ne peut être sélectionné sans son consentement. Une fois ce consentement donné, **s'il décide de se retirer et qu'il est identifié de calibre AA, il peut retourner à son association d'origine dans la catégorie supérieure.**

Si une plainte est déposée par écrit concernant l'éligibilité d'un joueur évalué AA ou AAA, à évoluer dans les autres classes, cette plainte sera portée à l'attention du président et il verra à ce que le Comité de discipline étudie et prenne position pour chacun des cas.

- 1.2.3 La liste finale des joueurs et entraîneurs des équipes AA doit être fournie à SOFTBALL LAVAL le 1<sup>er</sup> avril **de chaque année**.
- 1.2.4 Un joueur ne pourra évoluer dans la classe AA et une autre classe simultanément, (tel que prévu dans les règlements de Softball Québec : tout joueur peut signer 1 seul contrat d'équipe) soit dans la même catégorie soit dans la catégorie supérieure en tenant compte que les joutes de la classe AA ont priorité sur les autres. La catégorie moustique fait exception à la règle.

## **1.3 Section: équipes inter-zones**

Les associations sportives accréditées par SOFTBALL LAVAL sont les responsables des équipes appartenant à leur district-loisir respectif. Par conséquent, elles peuvent entreprendre toutes les actions nécessaires à la bonne marche des activités de leurs équipes conformément aux règlements de SOFTBALL LAVAL.

### **1.3.1 Description géographique**

- 1.3.1.1 Le territoire de la Ville de Laval est divisé en six (6) zones.
- 1.3.1.2 Chaque association sportive est représentée au sein du conseil d'administration de SOFTBALL LAVAL par un directeur conformément aux règlements généraux de cette dernière.

### **1.3.2 Responsabilités des associations sportives**

- 1.3.2.1 Coopérer avec le directeur responsable de l'activité balle-molle, représentant celle-ci au sein de SOFTBALL LAVAL. Ce directeur aura tous les pouvoirs de décision.
- 1.3.2.2 Collaborer avec SOFTBALL LAVAL à divers comités.
- 1.3.2.3 Promouvoir le sport de la balle-molle dans sa zone auprès des jeunes.

- 1.3.2.4 Recruter et enregistrer un nombre suffisant d'entraîneurs et de joueurs selon les objectifs conjointement avec SOFTBALL LAVAL.
- 1.3.2.5 Voir au respect, par ses membres, des règlements de SOFTBALL LAVAL.
- 1.3.2.6 Voir à payer les cotisations et les amendes requises à SOFTBALL LAVAL.

### **1.3.3 Responsabilités du directeur représentant une association**

- 1.3.3.1 Il doit assister aux réunions du conseil d'administration de SOFTBALL LAVAL.
- 1.3.3.2 Il administre les affaires de SOFTBALL LAVAL et participe à l'organisation des activités de celle-ci.
- 1.3.3.3 Il doit informer son association sportive des décisions, règlements ou changements apportés par SOFTBALL LAVAL
- 1.3.3.4 Il doit faire approuver tout changement des couleurs des uniformes des équipes de son association par SOFTBALL LAVAL.
- 1.3.3.5 Il doit faire approuver annuellement les contrats des entraîneurs des équipes de son association par SOFTBALL LAVAL.
- 1.3.3.6 Il doit, en collaboration avec l'entraîneur, enregistrer les joueurs des équipes de son association auprès de Softball Laval.
- 1.3.3.7 Il doit faire rapport écrit à SOFTBALL LAVAL des libérations pour équilibrer des équipes d'une même association (lorsqu'il y a plus d'une équipe de la même association représentée dans la ligue), le directeur doit faire connaître par écrit ses changements et ce, avant la quatrième partie jouée.
- 1.3.3.8 Il doit faire approuver par SOFTBALL LAVAL les inscriptions de toutes joueuses effectuées en vertu de l'article 1.3.10.
- 1.3.3.9 Il doit s'assurer que les frais encourus lors d'une inscription d'équipe à SOFTBALL LAVAL seront payés avant le début des séries de fin de saison afin que l'équipe puisse y participer.
- 1.3.3.10 Il doit promouvoir l'esprit sportif, le code d'éthique de SOFTBALL LAVAL et le respect des officiels.

1.3.3.11 Il s'engage à respecter le calendrier des réunions. Toute absence doit être motivée. Une lettre de blâme sera transmise après la 1<sup>ère</sup> absence non motivée au cours d'une même année. Une amende de 50\$ sera transmise après la 2<sup>ième</sup> absence non motivée au cours d'une même année. Une amende de 100\$ sera transmise après la 3<sup>ième</sup> absence non motivée au cours d'une même année et la direction de l'association concernée devra se présenter devant le comité de discipline de Softball Laval. Une copie de la lettre de blâme sera transmise à la direction de l'association sportive concernée.

#### **1.3.4 Responsabilités de l'entraîneur**

1.3.4.1 Il est responsable en tout temps des actions de l'équipe vis-à-vis de son association sportive et/ou SOFTBALL LAVAL.

1.3.4.2 Il voit à coordonner et à établir un calendrier des activités de l'équipe.

1.3.4.3 Il voit à l'éligibilité des joueurs participant aux activités de l'équipe.

1.3.4.4 Il doit être la dernière personne à quitter le banc des joueurs et il doit s'assurer que tout soit en ordre.

1.3.4.5 Il doit respecter toutes les décisions des officiels et il doit promouvoir l'esprit sportif.

1.3.4.6 Il doit s'assurer que marqueur remettra immédiatement après la joute la feuille de pointage au moniteur-surveillant du parc advenant le cas.

1.3.4.7 Tout entraîneur aura la responsabilité de ses partisans et devra faire appliquer le code d'éthique et le code d'esprit sportif et prendre les mesures qui s'imposent lors du non-respect de ceux-ci.

#### **1.3.5 Qualifications de l'entraîneur**

Toute personne désireuse d'être entraîneur d'une équipe doit:

- Faire une demande auprès de son association sportive.
- Compléter le formulaire de filtrage des bénévoles de Softball Québec.
- S'engager à respecter les règlements de SOFTBALL LAVAL, Softball Québec et Softball Canada. Toute personne accompagnant l'équipe sur le terrain sera considérée entraîneur. Dans le cas où les entraîneurs seraient absents, il sera permis aux parents d'agir comme entraîneurs sans avoir signé le contrat d'équipe.

### **1.3.6 Inscription d'équipes**

- 1.3.6.1 Chacune des équipes de chaque catégorie d'une association soit les équipes atome, moustique, benjamine, cadette, midget et junior doit être inscrite au plus tard le 30 avril.
- 1.3.6.2 Le registraire fera parvenir les contrats aux équipes qui auront adhéré à Softball Québec dans les meilleurs délais.

### **1.3.7 Responsabilités du joueur**

- 1.3.7.1 Tout joueur doit être résident de Ville de Laval et évoluer dans la zone où il réside au 30 juin de l'année en cours.
- 1.3.7.2 Tout joueur doit jouer pour l'association sportive qui régit la zone du lieu de sa résidence légale sauf s'il est exclu de ce règlement en vertu de l'article 1.3.8.
- 1.3.7.3 Le comité de discipline de SOFTBALL LAVAL devra légiférer pour tous les cas portés à son attention en ce qui concerne le domicile légal d'un joueur.
- 1.3.7.4 Tout joueur doit libérer le terrain immédiatement après sa joute.
- 1.3.7.5 Tout joueur doit respecter les règlements de SOFTBALL LAVAL.
- 1.3.7.6 Tout joueur doit respecter le code d'esprit sportif ainsi que les officiels.

### **1.3.8 Libération**

- 1.3.8.1 Si, pour une raison valable (surplus de joueurs, division et classe inexistantes dans le district de sa résidence), un joueur ne peut évoluer pour l'association sportive régissant le district où il réside, il pourra demander par écrit à SOFTBALL LAVAL la permission d'évoluer dans une autre association.
- 1.3.8.2 Si une plainte est déposée en bonne et due forme auprès de SOFTBALL LAVAL au sujet d'un joueur qui aurait fait une fausse déclaration, le comité de discipline de SOFTBALL LAVAL statuera sur le cas.

1.3.8.3 Un joueur qui a évolué plus de trois (3) années consécutives dans une association peut continuer à évoluer dans cette association, mais doit s'inscrire dans l'association de son domicile légal.

1.3.8.3.1 Exception faite pour les joueurs du territoire de l'association sportive de Delta pour les saisons 2010, 2011, 2012 qui seront sous la juridiction de l'association Laval-Nord pour permettre la restructuration. A la fin de cette période les joueurs devront se rapporter à leur association locale

1.3.8.4 Toute demande de libération faite à Softball Laval par écrit après avoir reçu un refus de l'association ou pour conflit majeur sera analysée.

### 1.3.9 Catégories

À moins d'une autorisation spécifique de Softball Laval, tout joueur doit évoluer dans la catégorie qui lui est dévolue en fonction de son âge au 31 décembre de l'année en cours et ce, tel qu'indiqué au tableau suivant :

CATÉGORIES	ÂGE
Novice	7-8 ans
Atome	9-10 ans
Moustique	11-12 ans
Benjamine	13-14 ans
Cadette	15-16 ans
Midget	17-18-19 ans
Junior	20-21-22-23 ans +

### 1.3.10 Enregistrement des joueurs

1.3.10.1 Tout enregistrement d'équipe devra être fait avec toutes les pièces justificatives demandées sinon, l'équipe ne sera pas enregistrée et ne pourra pas jouer et ce, avant la première partie cédulée.

1.3.10.2 Un minimum de huit (8) joueurs doit être enregistré pour chaque équipe avant le début du calendrier.

1.3.10.3 La date limite de signature et d'approbation des joueurs des équipes est le 30 juin de l'année en cours.

- 1.3.10.4 Pour toute contestation d'éligibilité d'un joueur lors d'une joute, on devra déposer un protêt au moment de l'infraction et une signature du joueur concerné à l'endos de la feuille de pointage sera exigée.

### **1.3.11 Joueur réserviste (P.E.)**

- 1.3.11.1 Tout joueur novice, atome, moustique, benjamin, cadet ou midget est autorisé à jouer dans sa catégorie d'âge ou dans la catégorie d'âge immédiatement supérieure à la sienne.

Un joueur ne peut être réserviste que pour une seule équipe inter-zone. Il peut cependant être joueur réserviste pour une équipe de sa zone et simultanément pour la classe AA.

Avant d'utiliser un joueur réserviste, l'entraîneur de l'équipe qui désire l'utiliser doit, sous peine de sanction, en demander l'autorisation à l'entraîneur de l'équipe d'origine.

- 1.3.11.2 À moins d'une directive spécifique à cet effet, à partir du 1<sup>er</sup> juillet, l'entraîneur ne peut employer le même joueur réserviste dans plus de cinq (5) joutes à l'intérieur du calendrier de la saison régulière. Avant la sixième partie, l'équipe qui utilise un joueur réserviste d'une classe inférieure doit sans faute avoir l'autorisation de l'entraîneur de l'équipe d'origine sous peine d'amende. L'entraîneur de l'équipe d'origine doit s'assurer d'un nombre de joutes disputées dans la classe supérieure, car ce même joueur réserviste appartiendra à cette nouvelle équipe et ne pourra plus jouer pour une catégorie et/ou une classe inférieure. Toutefois, un joueur réserviste de la catégorie midget aura une participation illimitée.

- 1.3.11.3 Pas plus de 5 joueurs réservistes pourront être utilisés au cours d'une même joute.

- 1.3.11.4 La mention P.E. (partie d'essai) doit obligatoirement apparaître sur la feuille de pointage et la feuille d'alignement au côté du nom du joueur réserviste.

### **1.3.12 Nombre de joutes**

- 1.3.12.1 Le calendrier comprendra un minimum de 18 joutes selon le nombre d'équipes il pourrait s'avérer nécessaire d'en jouer plus, avec reprise en cas de pluie.

### **1.3.13 Feuilles de pointage et d'alignement**

- 1.3.13.1 L'équipe receveuse doit fournir la feuille de pointage nécessaire à la joute ainsi que le marqueur. Il doit voir à ce qu'elle soit rédigée en trois (3) copies dont une (1) pour l'équipe visiteuse.
- 1.3.13.2 La feuille de pointage (copie originale) doit être remise au directeur de l'association receveuse qui verra à faire parvenir une fois par semaine au registraire toutes les feuilles de joutes originales.
- 1.3.13.3 Tout entraîneur doit inscrire en LETTRES CARRÉES l'alignement d'équipe et signer chaque copie.
- 1.3.13.4 L'entraîneur de l'équipe visiteuse doit remettre la feuille d'alignement de son équipe au marqueur au plus tard vingt (20) minutes avant la joute, et l'entraîneur de l'équipe receveuse, quinze (15) minutes avant le début de la joute au programme et celle-ci devra être signée à la main avant le début de chaque joute. Une photocopie peut être acceptée mais elle doit être signée à la main par l'instructeur au moment de la partie.

### **1.3.14 Balles**

- 1.3.14.1 L'équipe receveuse doit mettre à la disposition de l'arbitre avant chaque joute un nombre suffisant de balles (2 balles au minimum 1 neuve) afin d'en assurer le bon déroulement.

### **1.3.15 Personnes autorisées**

- 1.3.15.1 Seuls les joueurs et les entraîneurs inscrits sur le contrat d'équipe doivent être assis sur le banc des joueurs ou tolérés sur le terrain de balle-molle. Un maximum de quatre (4) entraîneurs est autorisé sur le banc. Un (1) seul d'entre eux est autorisé à s'adresser à l'arbitre.
- 1.3.15.2 Le marqueur doit être assis sur le banc des joueurs ou à l'endroit désigné à cet effet et non dans les estrades.
- 1.3.15.3 L'arbitre et le moniteur-surveillant du parc doivent demander à toute personne qui n'est pas un intervenant direct auprès de l'une ou l'autre des équipes de se retirer à l'extérieur des limites du terrain de balle.

### **1.3.16 Tournoi**

- 1.3.16.1 Les joutes du calendrier de la saison régulière ont priorité sur toute autre joute sauf si les dispositions de l'article 1.3.16.2 s'appliquent.
- 1.3.16.2 Toute équipe qui désire participer à un tournoi doit informer par écrit le président de SOFTBALL LAVAL au moins dix (10) jours avant la première joute cédulée de son équipe à ce tournoi. Dans le cas contraire, une joute perdue par défaut sera créditée à l'équipe fautive si une joute du calendrier régulier est prévue à l'intérieur de ce tournoi. Un formulaire devra être rempli à cet effet.

### **1.3.17 Frais d'ambulance**

- 1.3.17.1 Ville de Laval, Softball Laval et les associations sportives ne se rendent pas responsables des frais d'ambulance encourus suite à une blessure occasionnée lors de leurs activités.
- 1.3.17.2 Un rapport d'incident doit être complété sur les lieux pour que le tout puisse être validé auprès des assureurs. Le moniteur-surveillant a en main le formulaire requis et une copie de ce formulaire doit parvenir au registraire.

## **1.4. Règlements de jeu: équipes inter-zones**

- Les règlements de jeu en vigueur à SOFTBALL LAVAL seront ceux concernant la balle rapide approuvés par Softball Québec et Softball Canada.
- La section 1.4 vient renforcer ou modifier les règlements de jeux de Softball Québec et Softball Canada pour la bonne marche des activités de SOFTBALL LAVAL.

### **1.4.1 Comportement dans un parc - accès au terrain**

- 1.4.1.1 Il est interdit POUR TOUS de fumer à l'intérieur de l'aire de jeux d'un terrain de balle.
- 1.4.1.2 Tout intervenant ou participant qui fera usage de paroles ou de gestes disgracieux pourra être expulsé de la joute par l'arbitre.

- 1.4.1.3 Toute forme d'intimidation, par quiconque se trouvant sur les lieux de la joute, sur les joueurs adverses, entraîneurs et marqueurs est défendue et peut entraîner une expulsion par l'arbitre. Également, les mêmes règles s'appliquent aux arbitres et un rapport devra être soumis à SOFTBALL LAVAL
- 1.4.1.4 Les personnes expulsées doivent quitter le terrain immédiatement.
- 1.4.1.5 Tout joueur, gérant ou entraîneur qui a été suspendu ou expulsé d'une joute doit demeurer à l'extérieur des limites du terrain et, même hors des estrades et des clôtures et ce, si l'arbitre au marbre de la joute en cours le désire.
- 1.4.1.6 Si, après un avertissement, la personne expulsée ou suspendue refuse de quitter le terrain de balle-molle ou le parc, l'arbitre aura pleine autorité pour disqualifier l'équipe concernée.

## **1.4.2 Barème de suspension dû à une expulsion**

- 1.4.2.1 Le barème de suspension pour une personne expulsée par l'arbitre sera celui de Softball Québec. Après enquête, SOFTBALL LAVAL pourra augmenter le nombre de joutes de suspension à être appliqué.
- 1.4.2.2 Une première expulsion entraîne une suspension automatique d'une joute. La deuxième expulsion durant la saison en cours entraîne une suspension automatique de trois (3) joutes. Une troisième expulsion durant la saison en cours entraîne une suspension automatique de cinq (5) joutes. Une expulsion pour avoir tenté de blesser un adversaire entraîne une suspension automatique de trois (3) joutes minimum et le dossier sera référé au comité de discipline.
- 1.4.2.3 Toute expulsion pour avoir assailli, frappé, bousculé ou craché sur tout intervenant entraîne une suspension indéterminée tant et aussi longtemps qu'une décision n'aura pas été rendue par le comité de discipline.

## **1.4.3 Joute officielle**

- 1.4.3.1 Le nombre de manches maximales d'une joute de catégorie novice atome est de cinq (5), moustique et benjamine sera de six (6) manches et de sept (7) manches pour les catégories cadette, midget et junior.

1.4.3.2 Si, pour des raisons majeures (intempérie et/ou accident) une joute est arrêtée, il faudra quatre (4) manches jouées (3 ½ manches si l'équipe receveuse détient une avance sur l'équipe adverse ou il faudra deux (2) manches jouées s'il y a une différence de dix (10) points entre les deux (2) équipes (1 ½ manche si l'équipe receveuse détient une avance de dix (10) points sur l'équipe adverse) et ce, dans toutes les catégories benjamin, cadet, midget, junior; pour les catégories atome et moustique, trois (3) manches jouées (2 ½ si l'équipe receveuse détient une avance sur l'équipe adverse pour qu'une joute soit officielle. Une joute arrêtée n'ayant pas atteint ces limites officielles sera remise au calendrier selon la procédure de remise en vigueur à la section 1.4.4 et devra être reprise à partir du début (au complet).

Ou

Une joute est arrêtée après 1h30 de jeu sera légale.

Si un entraîneur retarde volontairement le jeu en considérant la température, il se verra crédité d'une défaite.

1.4.3.3 Le retour au jeu (re-entrée) est illimité.

1.4.3.4 Tous les joueurs présents seront alignés à l'offensive.

#### **1.4.4 Joute annulée et à reprendre**

1.4.4.1 Seuls les arbitres, un représentant de Softball Laval ou un représentant d'un bureau municipal de loisir (B.M.L.) peuvent annuler une joute en cas de température non-propice ou pour toute autre raison qu'ils jugent suffisantes.

1.4.4.2 Si l'annulation d'une joute peut être prévue à cause de la température (ex: pluie abondante), le représentant du B.M.L. de l'équipe receveuse doit faire le nécessaire pour avertir tous les intervenants au moins deux (2) heures à l'avance, sinon le plus tôt possible.

1.4.4.3 Pour toute joute annulée, à remettre ou à reprendre, le représentant du B.M.L. de l'équipe receveuse doit remettre au calendrier la joute et en aviser les personnes suivantes:

- son association locale;
- le représentant du B.M.L. de l'équipe adverse;
- l'appointeur des arbitres;
- le registraire de SOFTBALL LAVAL;

- le représentant du B.M.L. de l'équipe adverse doit aviser son association locale.

1.4.4.4 Dans le cas de joutes à remettre, le représentant du B.M.L. de l'équipe receveuse décidera de la date et de l'heure de la reprise et l'équipe visiteuse devra s'y conformer. Le BML offrira 2 dates possibles à l'équipe receveuse et celle-ci sera dans l'obligation d'accepter une ou l'autre.

## 1.4.5 Délai et déroulement d'une joute.

1.4.5.1 Toutes les joutes devront commencer aux heures cédulées. Une équipe se compose de neuf (9) joueurs mais une joute est légale à huit (8) joueurs. Un délai de quinze (15) minutes sera accordé par les arbitres au cas où une équipe n'aurait pas huit (8) joueurs. Sauf pour l'atome qui n'a pas de défaite par défaut.

1.4.5.2 Si les arbitres sont absents, la joute débute à l'heure prévue et les deux équipes doivent quand même jouer la joute selon les dispositions suivantes:

- Les deux entraîneurs choisissent d'un commun accord, deux personnes qui officient toute la joute et approuvent cette décision en signant la feuille de pointage avant la joute dans la case réservée aux arbitres. S'il y a désaccord, la Ligue Softball Laval décide.
- Pour la catégorie atome, si des parents agissent à titre d'officiel, on alternera à chacune des manches un parent ou un entraîneur de chacune des équipes.

1.4.5.3 Une période de réchauffement est prévue avant le début de chaque joute. Chaque équipe utilise l'avant-champ à tour de rôle (successivement) en séparant le temps disponible en deux:

- 1ère période: équipe locale
- 2ième période: équipe visiteuse (15 minutes avant l'heure cédulée de la joute).

1.4.5.4 Aucune nouvelle manche ne débutera après 1h45 de jeu, même si l'arbitre a oublié de déclarer la dernière manche ouverte. Si, à cause de circonstance incontrôlable, une partie ne peut débuter à l'heure prévue, un délai de quinze (15) minutes est accordé et le temps réglementaire commence à courir au moment du premier lancer.

- 1.4.5.5 Un différentiel de quinze (15) points après trois (3) manches permet à l'entraîneur déficitaire de demander à l'officiel l'arrêt de la joute. S'il choisit de continuer, seuls les points acceptés seront crédités à la fiche de l'équipe gagnante (ex. 30 à 2 : l'équipe sera créditée 15 à 2). Ce règlement n'entraîne pas un arrêt obligatoire et les arbitres doivent demeurer sur place si les équipes décident de continuer la partie.

Nonobstant ce qui précède, dans les catégories benjamin, cadet, midget et junior, **lorsqu'un différentiel de 8 points est atteint, il est INTERDIT d'effectuer des vols de but ou des coups retenus. Si un joueur est pris à défaut, il sera automatiquement retiré.**

- 1.4.5.6 Tous devront respecter le couvre-feu fixé à 23h30 imposé par règlement du conseil municipal.
- 1.4.5.7 Une demi-manche de jeu au bâton se terminera avec le troisième retrait ou le cinquième point compté et ce, pour toutes les catégories et classes.
- 1.4.5.8 Les parties seront de trois (3) manches fermées. Les autres manches sont ouvertes, sauf pour les catégories atome et moustique.
- 1.4.5.9 Une manche ouverte se termine obligatoirement avec le troisième retrait.
- 1.4.5.10 Dans le cas d'une blessure à une joueuse durant une joute, cette joute peut se terminer avec sept (7) joueurs.
- 1.4.5.11 L'équipe receveuse prend toujours le banc de la ligne du 3<sup>ième</sup> but trente minutes avant la joute.
- 1.4.5.12 Les équipes doivent être présentes sur le terrain trente (30) minutes avant le début de la joute.
- 1.4.5.13 Le port de la grille (approuvée softball) est obligatoire pour tous les frappeurs sous peine d'expulsion, et ce pour toutes les catégories, **sauf pour le junior ou la grille est fortement recommandée.**

## 1.4.6 Retrait du jeu ou refus de continuer

- 1.4.6.1 Toute personne ou entraîneur ne peut retirer son équipe, ne peut refuser de continuer à jouer une joute ou ne pas se présenter avec son équipe à une joute au programme, quelqu'en soit la raison. Toute personne qui enfreint ce règlement est convoquée automatiquement au comité de discipline.

## **1.4.7 Protêts et plaintes**

- 1.4.7.1 On peut loger un protêt sur une question de règlement mais jamais sur le jugement d'un officiel. On doit informer l'arbitre au moment de l'infraction et avant que le jeu reprenne.
- 1.4.7.2 Pour être analysé par le comité de discipline de SOFTBALL LAVAL, le protêt doit être parvenu au président de SOFTBALL LAVAL en suivant la procédure de Softball Québec et le règlement no. 11 de Softball Canada.
- 1.4.7.3 Pour être considérées, toutes les plaintes adressées à SOFTBALL LAVAL doivent être formulées par écrit et postée dans les 24 heures au 19 – 19<sup>e</sup> Rue #109, Laval, H7N 0B1.

## **1.4.8 Classement des équipes.**

- 1.4.8.1 Le classement est basé sur le pointage suivant:
- partie gagnée: 2 points
  - partie nulle: 1 point.
- 1.4.8.2 En cas d'égalité dans le classement entre deux (2) équipes ou plus, la démarche suivante déterminera la position finale de chaque équipe en fonction du même nombre de parties:
- Étape 1: joutes gagnées au classement général
  - Étape 2: joutes gagnées entre les équipes concernées
  - Étape 3: points contre entre les équipes concernées
  - Étape 4: si l'égalité persiste, une joute décisive sera disputée.

## **1.4.9 Le lanceur**

- 1.4.9.1 Lors d'une même joute, un joueur ne pourra pas agir comme lanceur dans plus de trois (3) manches au total et ce, dans les catégories et classes, benjamin et cadet.

- 1.4.9.2 Une manche complète est créditée au lanceur dès le premier lancer de ce dernier dans cette même manche (peu importe le nombre de retraits).
- 1.4.9.3 Une infraction à l'article 1.4.9.1 entraîne la perte de la joute pour l'équipe fautive et la joute se termine au même moment.
- 1.4.9.4 Le port du casque avec grille ou masque de lanceur (approuvés softball) est obligatoire pour tous les lanceurs et ce pour toutes les catégories **sauf pour le junior ou c'est fortement recommandé.**
- 1.4.9.5 Un substitut (p.e.) peut agir à la position lanceur durant la saison régulière jusqu'à concurrence de 5 joutes (rég. 1.3.11.2)

#### **1.4.10 Distances et cercle du lanceur**

- 1.4.10.1 L'entraîneur de l'équipe qui reçoit doit s'assurer qu'un cercle d'un rayon de huit (8) pieds autour de la plaque du lanceur soit tracé avant le début de la joute. Le centre du cercle est le milieu de la plaque du lanceur.
- 1.4.10.2 La distance entre la plaque du lanceur et la pointe du marbre pour les catégories féminines est indiquée ci-après:
- 30 pieds pour l'atome
  - 35 pieds pour le moustique
  - 38 pieds pour le benjamin
  - 40 pieds pour le cadet
  - 43 pieds pour le midget et le junior.
- 1.4.10.3 La distance entre le marbre et chacun des buts pour les catégories féminines est indiquée ci-après:
- 45 pieds pour l'atome
  - 55 pieds pour le moustique
  - 60 pieds pour le benjamin
  - 60 pieds pour le cadet
  - 60 pieds pour le midget et le junior.

#### **1.4.11 Règlements spécifiques pour la catégorie atome**

- 1.4.11.1 Dix (10) joueurs devront être placés à la défensive dont un maximum de huit (8) joueurs à l'avant-champs. Une partie est officielle même

si une équipe ne compte que sept (7) joueurs. Une équipe atome peut recruter sur place un joueur ayant l'âge légal pour évoluer dans la catégorie atome, nonobstant le sexe (garçon ou fille) pour compléter son équipe jusqu'à un maximum de 10 joueurs.

1.4.11.2 L'un des instructeurs de l'équipe qui est au bâton, ci-après nommé lanceur-instructeur, lance à son équipe. Le lanceur-instructeur doit avoir un pied en contact avec la plaque au moment de décocher son lancer. S'il est fautif à cet égard et après deux (2) avertissements de l'arbitre, le lanceur-instructeur doit être retiré du jeu pour le reste de la joute en cours.

1.4.11.3 Le lanceur-instructeur doit faire tous les efforts nécessaires pour ne pas créer d'obstruction sur le jeu. Si possible, dès que la balle est frappée, le lanceur-instructeur doit tenter de se retirer à l'extérieur du jeu, du côté de la ligne du 1<sup>er</sup> but. S'il cause une obstruction et contrevient à ce règlement, à la première infraction, la balle est morte et une prise est ajoutée au compte du frappeur comme s'il s'agissait d'une balle fausse. Dans le cas où il s'agit d'une obstruction volontaire de la part du lanceur-instructeur, celui-ci devra être retiré du jeu pour le reste de la joute en cours.

1.4.11.4 Si le lanceur-instructeur est atteint par une balle frappée, de façon involontaire ou non, à la première occasion la balle est morte et une prise est ajoutée au compte du frappeur comme s'il s'agissait d'une balle fausse. À la seconde occasion, la balle est morte, une prise est ajoutée au compte du frappeur comme s'il s'agissait d'une balle fausse et le lanceur-instructeur devra être retiré du jeu pour le reste de la joute en cours.

1.4.11.5 Un (1) ou deux (2) joueur(s) en défensive occuperont la position de «lanceur défensif» : l'un est positionné à gauche et l'autre à droite du lanceur-instructeur, à l'extérieur du cercle, un pas derrière la plaque du lanceur. Une ligne d'une longueur de cinq (5) pieds, vers le 1<sup>er</sup> et le 3<sup>ième</sup> but, doit être tirée de chaque côté de la plaque du lanceur pour indiquer la position aux «lanceurs défensifs».

1.4.11.6 Dans le cas où une balle frappée ne dépasse pas l'avant-champ, un jeu est considéré comme terminé lorsque l'un des «lanceurs défensifs» met un pied dans le cercle du lanceur. Toutefois, un (1) seul but peut être accordé au frappeur-coureur et au coureur.

Dans le cas où une balle frappée dépasse l'avant-champ, le frappeur-coureur et les coureurs peuvent courir autour des buts à leur risque tant que la balle n'est pas retournée à l'avant-champ. Lorsqu'un joueur en défensive retourne la balle à l'avant-champ, le

jeu prend fin, à moins qu'il n'y ait une tentative de jeu pour retirer un joueur.

Si au moment où la balle revient dans l'avant-champ, un frappeur-coureur ou un coureur n'a pas franchi au moins la moitié de la distance entre le but qu'il venait de quitter et le but qu'il voulait atteindre, il doit retourner au but qu'il venait de quitter. Également, si un frappeur-coureur ou un coureur a franchi plus de la moitié de la distance entre le but qu'il venait de quitter et le but qu'il voulait atteindre, il pourra se rendre au but qu'il voulait atteindre mais à ses risques.

À titre de précision, les joueurs en défensive doivent toujours retourner la balle à l'un des « lanceurs défensifs » et non directement au lanceur-instructeur.

Au sens de cet article, l'avant-champ est défini par une ligne imaginaire reliant chacun des buts **et tirée à 6 pieds derrière ceux-ci.**

1.4.11.7 La dernière manche fermée sera lancée par un joueur, ci-après nommé lanceur-joueur, et non par le lanceur-instructeur. Les deux (2) « lanceurs défensifs » sont alors retirés de leur position au profit d'un joueur supplémentaire qui peut être positionné entre le premier et le deuxième but.

1.4.11.8 Lorsqu'un lanceur-instructeur est au monticule, les règles suivantes s'appliquent :

- a) aucun but sur balle ne peut être accordé;
- b) les prises sont appelées sur élan seulement;
- c) un maximum de sept (7) lancers sont permis et le retrait est automatique après le 7<sup>e</sup> lancer.

1.4.11.9 Lorsqu'un lanceur-joueur est au monticule, les dispositions suivantes s'appliquent :

- a) un but sur balle peut être accordé;
- b) les prises sont appelées sur décision ou sur élan;
- c) il n'y a aucun maximum de lancers;
- d) la motion doit être effectuée comme suit :
  - les deux pieds doivent en contact avec la plaque en débutant la motion;
  - aucun pas ne peut être effectué vers l'arrière de la plaque;
  - un seul pas peut être effectué vers l'avant de la plaque;
  - tant que la balle n'est pas lâchée, un pied doit toujours rester en contact avec la plaque.

1.4.11.10 Le 3<sup>ième</sup> retrait met fin à la manche.

- 1.4.11.11 Lors d'un jeu, un coureur se dirigeant vers le troisième but peut décider :
- a) de s'y arrêter;
  - b) de poursuivre sa course du troisième but jusqu'au marbre sans s'arrêter;
  - c) de s'arrêter au troisième but momentanément et reprendre ensuite sa course vers le marbre.
- 1.4.11.12 Aucun contact ne sera toléré au marbre. S'il y a contact par obstruction du receveur, le coureur sera déclaré sauf. S'il y a contact volontaire par le coureur, qu'il y ait ou non un jeu serré, le coureur sera déclaré retiré. À cet effet, un coureur qui se dirige vers le marbre et qui s'aperçoit que le receveur est placé sur le marbre ou dans sa ligne de course doit utiliser un couloir de sécurité situé à deux (2) pieds à la droite du marbre.
- 1.4.11.13 Lorsqu'un joueur lance son bâton, un avertissement sera donné à son équipe. S'il y a récurrence par un joueur de la même équipe, le joueur fautif sera déclaré retiré.
- 1.4.11.14 Le vol de but n'est pas permis.
- 1.4.11.15 Les bâtons de T-Ball sont acceptés.
- 1.4.11.16 Deux (2) instructeurs sont autorisés à être derrière les joueurs de champs, soit au minimum quinze (15) pieds derrière les buts.
- 1.4.11.17 La durée d'une joute est de 1h30. Après ce délai, l'arbitre déclarera la joute terminée après la fin de la manche. L'arbitre débutera le décompte du temps à partir de l'heure figurant à la cédule même si la joute débute plus tard pour quelque raison que ce soit.
- 1.4.11.18 Sauf dans le cas où l'espace situé entre l'estrade et l'écran arrière est insuffisant, aucune manche ne pourra débiter ou se poursuivre tant que l'espace situé derrière l'écran n'est pas libéré de toute personne. Cet espace désigne un emplacement d'environ six (6) pieds de longueur mesuré à partir de l'arrière de l'écran.
- 1.4.11.19 Les quatre (4) premières manches sont fermées et la 5<sup>e</sup> est ouverte, en autant que le délai soit respecté.
- 1.4.11.20 Si l'arbitre n'est pas présent à l'heure cédulée et qu'il n'y a pas de parent apte à officier la joute, un entraîneur de chacune des équipes agira comme arbitre en alternance à chacune des manches.

- 1.4.11.21 Aucun joueur ne peut jouer plus de deux (2) manches à une même position à la défensive. Si une joueuse doit évoluer comme lanceur à la 4<sup>e</sup> manche, elle ne doit pas évoluer plus d'une fois à la position ANGE
- De plus, chacun des joueurs doit jouer au moins une (1) manche à l'avant-champ et une (1) manche au champ extérieur.
- 1.4.11.22 Le receveur doit se placer en position accroupie directement derrière le marbre.
- 1.4.11.24 Lorsque les buts sont remplis et que la balle est frappée directement au monticule à l'un des lanceurs-joueurs, ce dernier ne peut courir jusqu'au marbre pour effectuer le retrait du joueur qui était positionné au troisième but. Il doit obligatoirement y avoir un relais vers le receveur qui peut alors effectuer le retrait.
- 1.4.11.25 Lorsqu'un lanceur-joueur est au monticule, la zone de prises doit être élargie de 6 pouces de chaque côté du marbre afin de favoriser le lanceur-joueur.

### **1.4.13 Règlements spécifiques pour la catégorie moustique**

- 1.4.13.1 Le vol de but est permis lorsque la balle traverse le marbre ou lorsqu'elle est frappée. Il est interdit de voler le marbre. Lorsque le pointage indique un écart d'au moins 5 points entre les deux équipes, aucun vol de but n'est permis pour l'équipe qui est en avance et ce, tant que l'écart n'est pas réduit à moins de 5 points. Une joueuse qui tente de voler un but malgré une avance d'au moins 5 points de son équipe sera déclarée retirée.
- 1.4.13.2 Un frappeur ne peut se rendre au 1<sup>er</sup> but suite à une troisième prise échappée.
- 1.4.13.3 Le bâton T-Ball est accepté.
- 1.4.13.4 Les quatre (4) premières manches sont fermées et la subséquente ouverte.
- 1.4.13.6 Une lanceuse faisant partie de la liste des lanceuses dominantes établie par le directeur du développement de Softball Laval ne peut officier lors d'une manche ouverte. Cette liste doit être déposée au Conseil d'administration de Softball Laval au plus tard le 15 mai avant le début de la saison. Cette liste pourra être révisée mais elle

sera fermée à partir du 15 juin de la même saison. La liste officielle devra être approuvée par résolution du Conseil d'administration de Softball Laval. »

Il est entendu que cette LISTE devra être approuvée par chaque association avant son adoption finale. Elle est en force à compter de maintenant et ce jusqu'à adoption finale le 15 juin.

#### **1.4.14 Réglementation spéciale de l'arbitrage**

1.4.14.1 La gestion de l'arbitrage sera faite par la Ligue.

#### **1.4.15 Coupe Laval**

1.4.15.1 Toutes les équipes participeront à la Coupe Laval.

1.4.15.2 Un tournoi double élimination sera organisé pour déterminer un gagnant de chaque classe et catégorie.

1.4.15.3 La Coupe Laval pourra débuter la 2<sup>ième</sup> ou 3<sup>ième</sup> semaine du mois d'août pour se terminer le 2<sup>ième</sup> dimanche suivant si nécessaire.

1.4.15.4 Le comité exécutif de SOFTBALL LAVAL a juridiction sur l'horaire du calendrier des parties et de l'arbitrage qui pourrait être changé pour des raisons majeures.

1.4.15.5 Les règlements du guide d'opération de SOFTBALL LAVAL sont en vigueur pour toute la durée de la série de fin de saison sauf certaines exceptions stipulées ci-dessous.

1.4.15.6 Durant la Coupe Laval, les joutes seront de cinq (5) manches à finir; la 5<sup>ième</sup> manche sera ouverte et quinze (15) points de différence à compter de la 3<sup>ième</sup> manche mettront fin à la partie.

POUR LES CATÉGORIES MIDGET ET JUNIOR, sept (7) manches  
Dont cinq (5) fermées seront disputées. Aucune manche ne débutera après 1h45 de jeu.

Aucun substitut (p.e.) ne sera autorisé à la position lanceur durant la Coupe Laval.

1.4.15.7 S'il y a égalité après le nombre réglementaire de manches de jeu, le bris d'égalité s'appliquera comme suit: Chaque demie-manche supplémentaire débutera avec le dernier frappeur ayant complété

son tour au bâton au deuxième but jusqu'à ce qu'il y ait une équipe gagnante.

- 1.4.15.8 Tout protêt lors d'une joute doit être accompagné d'un montant de 50,00\$ et déposé au moment même de la faute, au comité de protêt.

Le comité de protêt (au minimum un représentant de Softball Laval, deux (2) directeurs non impliqués dans la situation) statuera sur le cas (protêt) dans l'immédiat; une décision sera rendue et celle-ci sera irrévocable et sans appel.

Le montant d'argent sera remis s'il y a gain de cause et le jeu reprendra si nécessaire exactement où la joute aura été arrêtée.

- 1.4.15.9 Un horaire de la Coupe Laval sera remis à chacune des équipes dans les meilleurs délais possibles. Aucun changement d'horaire ne sera fait pour des raisons autres que les circonstances exceptionnelles citées dans le présent guide.

- 1.4.15.10 Pour toute la Coupe Laval, un tirage au sort devant un officiel déterminera l'équipe receveuse.

- 1.4.15.11 Tous les entraîneurs devront au début de la Coupe Laval laisser un numéro en cas d'urgence (ex : changement d'horaire, blessure etc) au responsable de la Coupe Laval.

## **1.4.16 Représentation au Festival provincial B**

- 1.4.16.1 Softball-Laval pourra sélectionner des équipes représentant la région de Laval au festival provincial B de Softball-Québec. Pour chaque catégorie, 2 équipes seront invitées à y participer dont l'équipe ayant terminé la saison régulière le plus haut au classement ou les suivantes si cette position revient à une équipe de l'extérieur de Laval ainsi que le gagnant de la Coupe-Laval ou les positions subséquentes advenant qu'il s'agit de la même équipe sélectionnée en vertu de son classement en saison régulière. Un partage des frais de participation sera proposé aux équipes sélectionnées entre Softball-Laval et l'équipe choisie.

## **1.5. Comité de discipline**

### **1.5.1 Composition**

- 1.5.1.1 Le comité de discipline est formé du Président et des Directeurs des associations moins les deux parties concernées. Le quorum est de trois (3) personnes.

## **1.6 Rôle et pouvoirs du comité de discipline.**

- 1.6.1 Sur demande du président ou une majorité du conseil d'administration de SOFTBALL LAVAL, le comité de discipline doit enquêter sur tout acte ou geste qui est contraire au Livre des règlements et au Code de discipline de SOFTBALL LAVAL.

- 1.6.1.1 Le comité de discipline a le pouvoir d'établir la procédure d'enquête.

Les parties en cause devront être entendues.

- 1.6.1.2 Le fait de subir les sanctions automatiques n'interdit pas au comité de discipline d'augmenter les sanctions.

### **1.6.2 Sanctions automatiques**

- 1.6.2.1 Toute infraction aux règlements du chapitre 1.4 entraîne la perte de la joute sur simple avis du registraire de SOFTBALL LAVAL.

- 1.6.2.2 Toute infraction au code d'éthique ou au code de discipline, après étude du dossier sera pénalisée de la façon suivante :

1<sup>ère</sup> infraction : un avertissement  
2<sup>e</sup> infraction : perte de 2 points au classement  
3<sup>e</sup> Infraction : perte de 2 points au classement, suspension de l'entraîneur et comité de discipline

## 2. CODE DE DISCIPLINE

- 2.1 Un seul membre du personnel d'entraîneur et toujours le même identifié au début de la partie, peut s'adresser l'arbitre durant la partie et ce, de manière polie et respectueuse pour demander une explication et non pas en accusant. Cette personne doit se présenter à l'arbitre au début de la partie comme responsable de son équipe. Seule cette personne pourra s'adresser à l'arbitre tout au cours de la partie, sous peine d'expulsion de l'entraîneur qui s'adressera à l'arbitre sans y avoir droit.
- 2.2 L'entraîneur-chef est responsable de ses estrades (parents, partisans de son équipe, etc...) et se doit de contrôler ceux-ci. Après un (1) avertissement, si les parents ou partisans ont des paroles ou des gestes agressifs ou disgracieux, ces personnes ainsi que l'entraîneur-chef de l'équipe concernée seront expulsés de la partie en cours par l'arbitre ou un représentant de Softball Laval, s'il y a lieu.
- 2.3 Les entraîneurs adverses qui s'obstinent et discutent de manière agressive pendant la partie seront expulsés après avoir reçu un (1) avertissement.
- 2.4 Toute forme d'intimidation ou de manipulation par les parents, les partisans, les joueurs et les entraîneurs se trouvant sur les lieux de la partie, est interdite sous peine d'expulsion.
- 2.5 Les personnes expulsées devront quitter le terrain immédiatement et demeurer à l'extérieur des limites du terrain et même hors des estrades et des clôtures, si l'arbitre de la partie le juge nécessaire.
- 2.6 Si après un avertissement la ou les personnes expulsées refusent de quitter le terrain de balle-molle ou les estrades, l'arbitre aura pleine autorité pour disqualifier l'équipe concernée.
- 2.7 Le port de la casquette est obligatoire pour les entraîneurs, féminins ou masculins.
- 2.8 Tous les joueurs doivent porter la casquette de leur équipe et ce, de manière correcte (palette à l'avant de la tête) lors des parties. Les chandails doivent être dans les pantalons, les bas doivent être de la même couleur et toute l'équipe habillée de façon identique, à l'exception d'un joueur de réserve (P.E.). Le ou les joueurs fautifs seront retirés du jeu en cours après avoir été avisés de se conformer.

## 2.9 LANCER DU BÂTON

Lorsqu'un joueur lance son bâton après avoir frappé, les dispositions suivantes s'appliquent :

- 1<sup>ière</sup> infraction : avertissement applicable aux deux (2) équipes;
- 2<sup>ème</sup> infraction : peu importe le joueur ou l'équipe lors de la 1<sup>ière</sup> infraction, ce sera 1 retrait pour le joueur fautif;
- 3<sup>ème</sup> infraction : Le joueur fautif et l'entraîneur seront expulsés de la partie et passible d'une amende et du comité de discipline.

Pour la catégorie atome, voir règlements spécifiques (article 1.4.11).

- 2.10 Lorsque la balle est dans le champ intérieur, (possibilité de jeu et possibilité de retrait) le joueur doit obligatoirement glisser au marbre sinon celui-ci sera déclaré retiré. (Interprétation: Qui a priorité, le joueur ou la balle : est-ce que la balle est plus près marbre que le joueur? Si oui, le joueur doit glisser sinon il est retiré)
- 2.11 Les frappeurs qui tentent d'intimider le lanceur en frappant et brassant leur bâton inutilement ou faisant une petite danse seront expulsés après un (1) avertissement.
- 2.12 Les joueurs qui sont au 3<sup>ème</sup> coussin et font du va-et-vient continu pour intimider ou faire faire plus d'erreurs qu'il n'est nécessaire, se verront retirés pour avoir quitté leur coussin.
- 2.13 Les lancers illégaux ne sont pas appelés dans les catégories atome et moustique.
- 2.14 Toutes les balles approuvées par Softball Québec sont acceptées, peu importe la couleur, à moins d'une directive spécifique à cet effet de Softball Laval.
- 2.15 Les équipes prises en défaut en vertu de l'une des dispositions du présent code de discipline sont passibles des sanctions suivantes :
  - a) dans le cas d'une première offense, la perte d'un point au classement, une présence devant le Comité de discipline de Softball Laval et une amende;
  - b) dans le cas d'une seconde offense, la perte de 2 points au classement, une présence devant le Comité de discipline de Softball Laval, une amende et une possibilité de suspension.