

Règlements



1. BUTS ET OBJECTIFS DE LA LIGUE

- a. S’amuser dans un esprit sportif, de détente et d’amitié, sans peur de représailles de qui que ce soit.
- b. Tous les critiqueurs de ligues et d’arbitres seront sujets à des sanctions très sévères et ce, tolérance zéro.
- c. Tout joueur ou équipe ne respectant pas les règlements A et B sera banni du circuit sans préavis par la Présidente.

2. COMITÉ ET RÉUNION

- a. Le comité est formé de la Présidente, du Vice-Président, de l’Exécutif et d’un membre actif par équipe.
- b. Le comité doit faire respecter et observer tous les règlements sans aucun préjudice.
- c. Seule la Présidente ou le comité peut modifier certains règlements de jeu si nécessaire.
- d. Chaque club a droit à 2 membres par réunion mais qu’à un seul vote par équipe.
- e. Tout club absent d’une réunion perd son droit de vote ainsi que son droit de parole.
- f. La Présidente peut se servir de son droit de veto en tout temps si nécessaire.

3. ASSURANCE

- a. Seules les activités cédulées par la ligue sont couvertes par l’assurance de l’ASBM. Le formulaire est sur le site de la ligue.
- b. L’assurance couvre les blessures infligées et non le salaire des joueurs.
- c. Tout joueur ayant signé le contrat de l’ASBM est automatiquement assuré.
- d. Tout incident majeur doit être signalé par écrit à la Présidente dans les 24 heures suivant l’incident.
- e. Un rapport écrit du médecin doit accompagner votre réclamation pour un remboursement.
- f. Toute fausse déclaration peut entraîner l’annulation de la franchise.

4. FRANCHISE ET INSCRIPTION D’ÉQUIPE

- a. La franchise doit être payée en entier pour le 1^{er} avril. Tout retard de paiement peut entraîner la perte de la franchise.
- b. La franchise couvre les coûts de l’ASBM, ville de Montréal, assurance, présidente, arbitres, marqueurs, coordonnateurs, secrétariat, balles, statistiques, trophées, comptabilité, site internet et frais divers.
- c. Pour réserver votre place un dépôt de 300\$ est requis à la signature de la franchise.
- d. Aucun remboursement de la ligue sans une raison très valable et très justifiée.
- e. Le signataire est entièrement responsable de tous ses joueurs côté discipline et argent.
- f. La Présidente peut annuler en tout temps toute franchise non respectée de la part d’une équipe.

5. LES CATÉGORIES

Balle Molle : Maison 1 soir, Amical 1 soir
Balle Donnée : Amical Homme, Amical Mixte, Avocats

6. CONTRAT DE JOUEURS

- a. L’âge requis pour jouer dans la ligue est 18 ans à la signature du contrat ou signature d’un parent.
- b. La date limite pour signer un joueur sous contrat est le 15 juin sans aucune exception.
- c. Par équipe, 20 contrats permis incluant les joueurs et les gérants.
- d. Le contrat doit être remis par courriel pour le 1^{er} mai avec un minimum de 10 noms et 10 photos.
- e. La version finale du contrat doit être reçu pour le 15 juin. Après cette date aucun changement ou ajout.
- f. Tout joueur ayant joué 1 partie doit être sur le contrat. Vous ne pouvez pas retirer un joueur qui a joué 1 match.
- g. Avant de faire jouer un nouveau joueur vous devez vous assurer avoir assez de place sur votre contrat.
- h. Défendu de signer pour 2 équipes évoluant dans la même catégorie.
- i. Tout joueur illégal (jouant sans contrat) sera suspendu indéfiniment, l’équipe fautive perdra la partie par défaut avec une amende de 100\$ et le gérant sera suspendu.
- j. Dans la catégorie Maison et Amical il est permis d’avoir seulement 2 joueurs par équipe de la ligue senior, aucun lanceur.
- k. Toute fausse déclaration sur le contrat entraînera l’expulsion du circuit et poursuite légale si nécessaire.



7. BIJOUX - PROTHÈSE - PLÂTRE

- a. Défendu de jouer avec montre, bracelet, chaîne et boucles d'oreilles à défaut d'expulsion.
- b. Défendu de jouer avec un plâtre mais la ligue permet d'agir comme instructeur.
- c. Le port d'une prothèse doit être approuvé par écrit par la Présidente.
- d. Si possible toute prothèse doit être portée en dessous de l'uniforme.

8. ALCOOL - DROGUE - CIGARETTE - CELLULAIRE

- a. Strictement défendu de consommer ou vendre de l'alcool, tabac et/ou drogue dans les parcs (suspension automatique).
- b. Strictement défendu de jouer sous l'influence de l'alcool et/ou drogue (suspension automatique).
- c. Strictement défendu de consommer de l'alcool et/ou drogue avant, pendant et après une partie (suspension automatique).
- d. Aucun cellulaire sur le terrain et dans l'abri des joueurs à défaut d'expulsion et/ou d'amende.
- e. Strictement défendu de fumer ou de consommer de la drogue dans les parcs, sur le terrain et dans l'abri des joueurs en tout temps à défaut d'expulsion et/ou d'amende.
- f. Tout club ne respectant pas les règlements A, B, C, D et E pourrait perdre sa franchise sans aucun remboursement et tout joueur fautif sera expulsé du terrain et suspendu sévèrement au gré de la Présidente.

9. SPECTATEURS

- a. Défendu de pratiquer près des estrades pour éviter les blessures à défaut de suspension très sévère.
- b. Défendu de s'argumenter en tout temps avec les spectateurs à défaut de suspension très sévère.
- c. Tout joueur sur l'alignement ne peut être dans les estrades durant sa partie ou sera expulsé de la partie.
- d. Tout joueur étant spectateur ne peut nuire en aucun temps au travail des arbitres et au déroulement d'une partie soit par gestes ou paroles à défaut de suspension très sévère.

10. TENTATIVE DE BLESSER ET RESPONSABILITÉ

- a. Toute tentative de blesser entraîne une suspension très sévère et possibilité de poursuite légale.
- b. La ligue n'est pas responsable des blessures, vols ou perte d'équipements sur ou hors du terrain.
- c. La ligue n'est pas responsable de tout vandalisme de la part de tout joueur. La responsabilité revient à l'équipe.
- d. La ligue n'est pas responsable pour tout dommage et bris de vitre envers les automobiles et les résidences.

11. BAGARRE - PROVOCATION - INTIMIDATION

- a. Toute forme de provocation ou d'intimidation envers qui que ce soit, par geste ou parole, entraîne une expulsion de partie et une suspension très sévère envers les fautifs et l'équipe peut perdre sa franchise.
- b. Aucune intimidation, harcèlement ou racisme ne sera toléré envers les membres de la ligue ou entre joueurs à défaut d'expulsion et possibilité de poursuite.
- c. Toute bousculade ou bagarre entraîne l'expulsion du circuit de l'instigateur et des suspensions très sévères envers les autres joueurs impliqués et l'équipe peut perdre sa franchise.
- d. Tout joueur quittant l'abri des joueurs pour participer à une bousculade ou à une bagarre sera chassé de la partie et suspendu selon la gravité des incidents.

12. EXPULSION ET SUSPENSION

- a. Toute expulsion entraîne un minimum d'une suspension automatique d'une partie avec amende de 20\$ par match de suspension (payable avant le retour au jeu).
- b. Après 3 expulsions le joueur fautif est suspendu automatiquement pour le reste de la saison.
- c. La ligue peut sévir davantage selon la gravité des incidents.
- d. Tout refus de quitter le terrain après avertissement des arbitres prolongera la suspension.
- e. Un joueur suspendu ne peut être sur le terrain ou dans l'abri des joueurs en aucun temps.
- f. Un joueur suspendu ne peut jouer dans aucun autre division ou circuit avant d'avoir complété sa suspension dans la ligue.
- g. Voir à la dernière page pour la liste complète des suspensions, expulsions et amendes.



13. HÂTER - RETARDER LA PARTIE OU REFUS DE JOUER

- a. Tout club qui hâte ou retarde délibérément le déroulement d'une partie selon le jugement des arbitres perdra la partie par défaut avec amende de 100\$ et l'instructeur sera suspendu pour 1 partie
- b. Tout club qui refuse de jouer ou continuer une partie après avertissement des arbitres perdra par défaut avec amende de 100\$ et l'instructeur sera suspendu pour 1 partie.

14. LE PROTÊT

- a. Est valide que sur un règlement mal appliqué et non sur une décision d'arbitre.
- b. Doit être fait au moment même de l'infraction devant les arbitres, marqueur et gérants d'équipes.
- c. Un dépôt de 100\$ doit être remis au marqueur avant la fin de la partie.
- d. Un rapport écrit doit être remis à la Présidente dans les 24 heures suivant la partie.
- e. Tout protêt est annulé si A, B, C et D ne sont pas observés.

15. CÉDULES - VACANCES - JOURS FÉRIÉS

- a. Aucun changement n'est permis à la cédule sans l'accord écrit de la Présidente.
- b. Aucune partie ne sera cédulée les jours fériés.
- c. Il n'y a aucune vacance dans la ligue.
- d. Le gérant est responsable de vérifier sur le site pour tout changement à sa cédule.

16. CLASSEMENTS ET STATISTIQUES

- a. Une victoire donne 2 points et une nulle donne 1 point.
- b. Si égalité priorité aux victoires, nulles, défaites, points pour et points contre dans cet ordre (selon le différentiel). Si toujours égal, la fiche entre les 2 clubs durant la saison déterminera la position.
- c. Les statistiques et les classements sont compilés sur le site.
- d. Aucune statistique pour un joueur emprunté.

17. MAUVAISE TEMPÉRATURE ET LUMIÈRES

- a. Défendu de pratiquer sur un terrain annulé pour son mauvais état.
- b. Vous devez vous rendre au terrain en tout temps, sauf sur appel de la Présidente ou du marqueur. Cependant, vous pouvez appeler le marqueur qui est inscrit sur votre cédule.
- c. La partie est bonne après 3 manches $\frac{1}{2}$ si le club local égalise ou prend l'avance.
- d. La partie est bonne après 4 manches complètes si le club local tire de l'arrière.
- e. Dans les séries avant 4 manches complètes la partie sera reprise.
- f. Dans les séries après 4 manches complètes la partie sera continuée.
- g. Toute partie annulée à cause des lumières avant 4 manches complètes sera reprise entièrement.
- h. Toute partie annulée à cause des lumières après 4 manches complètes sera continuée.

18. PARTIE PERDUE PAR DÉFAUT

- a. Aucune amende si l'équipe prévient 24 heures à l'avance. Sinon 50\$ d'amende qui sera remis à l'équipe adverse.
- b. Pour éviter les parties par défauts il est permis d'emprunter des joueurs qui jouent pour la Ligue (sauf les lanceurs de la catégorie maison). Il n'y a pas de quantité d'emprunt mais il est seulement permis d'emprunter pour atteindre le minimum de joueurs requis pour jouer. L'équipe qui emprunte un joueur doit aviser l'équipe adverse et l'identifier clairement sur l'alignement. Il n'y aura aucune statistique pour un joueur emprunté. Voir règlement # 55 Joueurs requis pour jouer.
- c. Après 2 parties par défauts le club fautif est banni du circuit sans remboursement.
- d. Tout club perdant par défaut dans les séries est automatiquement éliminé des séries.
- e. Partie par défaut le pointage fini 7 à 0, aucune statistique ne compte, sauf 1 partie jouée aux joueurs présents.
- f. Perdre par défaut à cause d'une blessure ou expulsion n'entraîne pas d'amende ni d'élimination.



19. PARTIE REMISE ET PROGRAMME DOUBLE

- a. Les parties reprises auront lieu le vendredi ou selon la disponibilité.
- b. Si possible, la ligue avisera les équipes 1 semaine à l'avance pour les parties reprises.
- c. Tout refus de jouer entraînera la perte par défaut de ladite partie et ce sans amende.
- d. Tout club jouant dans une autre ligue doit donner la préférence à la ligue en tout temps.
- e. Strictement défendu de consommer de l'alcool et/ou drogue entre un programme double à défaut d'expulsion.
- f. Tout joueur ayant consommé de l'alcool et/ou drogue ne pourra jouer et sera suspendu.

20. UNIFORME REQUIS POUR JOUER

- a. La casquette n'est pas obligatoire mais si portée la palette doit être vers l'avant. Seulement la casquette est tolérée.
- b. Il est défendu de jouer en chemise à manches coupées (obligatoire d'avoir un under-shirt en dessous).
- c. Il est strictement défendu de jouer en jeans ou shorts en tout temps à défaut d'expulsion.
- d. **Ligue jouant 1 fois semaine et balle donnée** : seul le chandail d'équipe **avec un numéro** dans le dos est requis à défaut d'une amende de 10\$ par joueur et par partie jouée.

21. CASQUE PROTECTEUR

- a. Le casque protecteur à 2 oreilles est obligatoire au frappeur, au frappeur d'attente et aux coureurs.

22. SOULIERS À CRAMPONS

- a. Les crampons de fer ou métal sont strictement défendus à défaut d'expulsion automatique et suspension.

23. LES BALLE

- a. La ligue fournit 2 balles neuves par partie : À la balle molle : 105LSS et à la balle donnée : 105S.
- b. Le club receveur garde les balles après la partie, demander les balles à l'arbitre.
- c. À la balle donnée mixte l'équipe peut fournir une balle jaune pour les 2 femmes identifiées de son équipe. Si une balle jaune est utilisée vous devez prendre celle-ci : Hot Dot C-Lok Compression SPN (12 pouces).

24. LES BÂTONS

- a. La liste des bâtons illégaux peut être modifiée en tout temps par les dirigeants de la ligue.
- b. La procédure à suivre durant une partie est de demander la légalité du bâton à l'arbitre après que le joueur est frappé avec le bâton. Si celui-ci est fautif le frappeur sera retiré de la partie et le bâton sera enlevé de la partie et remis au marqueur sans suspension.
- c. Tout bâton modifié ou dont le nom ou la marque n'est pas lisible sera retiré de la partie. Seulement sur un appel d'équipe ou sur le jugement de l'arbitre.
- d. Pour qu'un bâton soit légal il doit avoir un des logos ci-dessous :



- e. Les bâtons suivants sont interdits dans la ligue :

* Easton Ghost Mondo

* Easton Swapp

* Easton Autism

* Louisville TPS Z-1000 (bleu/2012)



25. ARBITRES

- a. À la balle molle la partie se joue avec 2 arbitres mais peut aussi se jouer avec 1 seul arbitre.
- b. À la balle donnée la partie se joue avec 1 arbitre.
- c. Tout membre du circuit qui nuit, bouscule, injure, frappe, intimide, harcèle, provoque ou qui ridiculise soit les arbitres, marqueurs ou autres membres du circuit sera suspendu indéfiniment avec poursuite légale si nécessaire et l'équipe peut perdre sa franchise ou avoir à déposer un dépôt de garantie.

26. MARQUEURS

- a. Par partie 1 marqueur si absent le club **local** a la responsabilité de marquer la joute.
- b. Il doit aviser les arbitres des différents règlements selon la catégorie qui joue et ceci avant chaque joute.
- c. Le marqueur remplace la Présidente en son absence. Il doit faire respecter et observer les règlements sans préjudice. Les équipes lui doivent respect en tout temps à défaut de suspension très sévère.

27. RÈGLEMENTS DE TERRAIN : BUTS - DOUBLE BUT - PLAQUE LANCEUR

- a. Dans toutes les catégories les buts seront à une distance de 65 pieds.
- b. Dans toutes les catégories il y aura un double but au 1^{er} but.
- c. Double but : l'intérieur appartient à la défensive et l'extérieur à l'offensive.
- d. À la balle molle la plaque du lanceur est à 41 pieds.
- e. À la balle donnée la plaque du lanceur est à 45 pieds.

28. BACKSTOP (GRILLAGE ARRIÈRE)

- a. Défendu aux joueurs d'être derrière le backstop durant une partie pour éviter tout argument.

29. ABRI DES JOUEURS

- a. Le club receveur est toujours placé du côté du 3^{ième} but. SVP veuillez respecter ce règlement.
- b. Seul les joueurs et instructeurs sur l'alignement y ont droit (pas d'enfant ni spectateur).
- c. Durant la partie tous les joueurs doivent rester dans l'abri des joueurs à défaut d'expulsion.
- d. La ligue recommande aux équipes de fermer la porte de l'abri des joueurs.

30. PRATIQUE D'AVANT PARTIE

- a. Strictement défendu de pratiquer sur le terrain lorsque le préposé au terrain y travaille.
- b. Le terrain appartient au club local 10 minutes avant le début de la partie.

31. ALIGNEMENT DE PARTIE

- a. L'alignement de partie est disponible sur notre site web.
- b. Doit être écrit en lettres carrées, le numéro, nom complet du joueur et position en chiffre.
- c. Doit être remis 10 minutes avant le début de la partie. Un alignement en retard entraîne une amende de 5\$ payable avant le début de la partie ainsi qu'un retrait automatique en partant.
- d. Tout joueur peut être sur l'alignement même s'il n'est pas présent au terrain. Cependant lorsque viendra son tour au bâton il deviendra un retrait automatique. Le joueur à jusqu'à la 4^e manche pour arriver. Dès que la manche est débutée le joueur ne peut plus jouer et le retrait automatique se poursuivra jusqu'à la fin de la partie.
- e. À la balle molle un minimum de 8 joueurs est requis. Aucun emprunt accepté pour jouer à plus de 8 joueurs, voir aussi # 18.
- f. À la balle donnée 9 joueurs est requis mais 8 joueurs est tout de même toléré. Aucun emprunt accepté pour jouer à plus de 9 joueurs, voir aussi # 18.
- g. À la balle molle un maximum de 10 joueurs sur le terrain et à la balle donnée un maximum de 11 joueurs sur le terrain.
- h. Devient officiel lorsque remis au marqueur et il ne peut être changé.



32. DÉLAI ACCORDÉ

- a. Un délai de 10 minutes sera accordé au club n'ayant pas 8 joueurs présents au terrain.
- b. Tout club ayant 8 joueurs présents n'a pas le droit au délai de 10 minutes et se doit de débiter la joute.
- c. La ligue peut sévir envers tout club qui abusera du délai de 10 minutes.

33. JOUEUR EN RETARD

- a. Tout joueur arrivant avant la 4^{ième} manche débutée doit en aviser le marqueur avant de jouer.
- b. Tout joueur arrivant après la 4^{ième} manche débutée ne peut jouer ou être sur le banc des joueurs.
- c. Tout joueur en retard doit attendre au 3^e retrait pour pouvoir entrer dans la partie.

34. LIBÉRATION D'UN JOUEUR

- a. Il est défendu de refuser toute libération d'un joueur exemplaire.

35. LA RÉ-ENTRÉE D'UN JOUEUR

- a. Aucune ré-entrée d'un joueur n'est permise sur une expulsion d'un joueur.
- b. Un joueur expulsé devient un retrait automatique à son tour au bâton.
- c. Permise dans le cas d'une blessure grave approuvée du marqueur et arbitres et que l'équipe n'a plus de réserviste.

36. FEINTE ILLÉGALE

- a. Soit par geste ou parole entraîne une expulsion de partie mais sans suspension.

37. VOL DE BUT ET MARBRE

- a. À la balle molle le vol de but et de marbre se fait quand la balle quitte la main du lanceur.
- b. Avec une différence de 8 points aucun vol n'est permis sinon le coureur est retiré automatiquement.
- c. À la balle donnée aucun vol de but ou de marbre n'est permis.

38. LIGNE DE NON-RETOUR (BALLE DONNÉE SEULEMENT)

- a. Il y a une ligne de non-retour entre le 3^e but et le marbre. Si le coureur passe cette ligne de non-retour il se doit de continuer vers le marbre.

39. 3IÈME PRISE ÉCHAPPÉE (BALLE MOLLE SEULEMENT)

- a. Sur une 3^{ième} prise échappée le frappeur peut courir si le 1^{er} but est libre ou occupé avec 2 retraits.

40. BUT SUR BALLE INTENTIONNEL

- a. À la balle molle et à la balle donnée le frappeur se rend directement au 1^{er} but pas besoin de lancer 4 balles.
- b. À la balle donnée, tout but sur balles accordé à un frappeur masculin qui est suivi d'un frappeur féminin voit celui-ci se rendre au 2^e but et le frappeur féminin a le choix de frapper ou de se rendre au 1^{er} but volontairement.

41. COUP RETENU (FAKE BUNT)

- a. À la balle molle aucun bunt n'est permis avec une différence de 8 points sinon le frappeur est retiré automatiquement.
- b. À la balle molle il est strictement défendu de faire semblant de bunter (fake bunt) et de revenir de l'arrière et faire contact avec la balle. Le frappeur sera automatiquement retiré.
- c. À la balle donnée aucun bunt n'est permis sauf pour les femmes.
- d. À la balle donnée mixte le bunt est accepté pour les 2 femmes qui utilisent une balle jaune ceci n'inclus pas les avocats.



42. JEU SERRÉ ET CONTACT

- a. Le receveur ne doit jamais bloquer le marbre ou le coureur sera déclaré sauf automatiquement.
- b. Tout contact volontaire du coureur envers le receveur le retirera automatiquement.
- c. Tout contact volontaire entraîne une expulsion de partie et une suspension au gré de la Présidente.

43. RECEVEUR ET 1^{ER} BUT

- a. Le casque dur sans oreille n'est pas obligatoire au receveur pour jouer mais très recommandé.
- b. Le masque de receveur avec bavette est obligatoire au receveur pour jouer.
- c. Le plastron et jambières ne sont pas obligatoires mais très recommandés.
- d. Le receveur peut être remplacé sur les buts avec 2 retraits par le dernier retrait au bâton et cela doit être décidé en début de partie et fait tout au long de la partie.
- e. Les mitaines de receveur et de 1^{er} but serviront qu'à ces deux positions seulement.
- f. À la balle donnée le receveur peut toucher le marbre ou le joueur pour retirer celui-ci.

44. FRAPPEUR FÉMININ

- a. À la balle donnée **mixte** il est défendu de faire frapper 2 femmes consécutivement (celles qui sont identifiées). Toutes les autres femmes sont considérées comme des hommes.
- b. Lorsqu'il y a frappeur féminin tout joueur de diamond doit se placer derrière les buts.

45. FRAPPEUR ET FRAPPEUR D'ATTENTE

- a. Le frappeur doit toujours être dans le cercle d'attente ou l'arbitre peut accorder 1 prise automatique au frappeur.
- b. Le frappeur doit être stable dans la boîte des frappeurs. Strictement défendu de prendre un élan ou de faire des pas.
- c. À la balle molle un frappeur atteint d'un lancer se rendra au 1^{er} but que sur décision de l'arbitre.
- d. Défendu d'influencer le frappeur soit par geste ou parole à défaut d'expulsion.

46. FRAPPEUR DÉSIGNÉ (BALLE MOLLE SEULEMENT)

- a. Le FD désigné peut être utilisé à 9 ou 10 joueurs en défensive.
- b. Si utilisé il doit être désigné en début de partie à la place du joueur désiré et ce pour toute la partie.
- c. Toute partie jouée avec un FD et qu'il y a expulsion ou blessure et que l'équipe n'a pas de réserviste, le FD remplacera en défensive le joueur blessé ou expulsé. Le joueur qui ne frappait pas frappera à la place du joueur blessé ou expulsé et il n'y aura pas de retrait automatique.

47. COUREUR (BALLE DONNÉE SEULEMENT)

- a. Le coureur ne doit jamais toucher le marbre ou il sera retiré automatiquement.
- b. Du 3^e but le coureur peut entrer au marbre que sur un coup frappé ou un ballon.
- c. Le coureur peut aussi se rendre au 2^e et 3^e but sur un ballon.
- d. À la balle donnée un coureur peut lâcher son but sur un élan raté.

48. COUREUR SUPPLÉANT

- a. Tout coureur qui se blesse en se rendant sur les buts peut être remplacé par un substitut.
- b. Dans tout autre cas le gérant doit aviser l'autre équipe avant le début de la partie que le joueur est blessé et qu'il ne peut courir. Il devra s'arrêter au 1^{er} but et il pourra être remplacé par le dernier retrait au bâton mais celui-ci n'aura pas droit au vol de but.
- c. Tout frappeur remplacé par un coureur suppléant au 1^{er} but avec entente des 2 gérants devra s'arrêter au 1^{er} but même s'il frappe la longue balle. Cependant, si celui-ci frappe un circuit par-dessus la clôture son circuit sera accepté et il devra faire le tour des buts.

49. JOUEURS DE CHAMP

- a. À la balle donnée les joueurs de champ ne peuvent en aucun temps se placer dans l'avant-champ. Les rovers peuvent jouer partout sauf si une femme est au bâton ils doivent rester dans le champ extérieur (derrière les buts).



50. LANCEUR

- a. Défendu de porter des poignets blancs ou chandail à manches longues blanche. Aucun règlement pour le gant blanc.
- b. La Présidente a le pouvoir de refuser tout lanceur trop fort pour une catégorie.
- c. Aucun lanceur de la ligue senior peut lancer dans la ligue. Il doit être approuvé par écrit par la Présidente.
- d. Le masque ou visière du lanceur est obligatoire à tous les lanceurs.

Lanceur Balle Molle

- a. Le lanceur lance à 41 pieds. Il a droit de faire 1 pas arrière.
- b. En tout temps il doit avoir 1 pied en contact avec la plaque du lanceur.
- c. Tout lanceur désirant lancer dans 2 catégories doit avoir reçu l'autorisation.
- d. Tout lanceur évoluant dans la catégorie Maison ne peut lancer dans l'Amical à moins d'être approuvé.
- e. Dans la catégorie Maison tous les lanceurs doivent être approuvés par tous les gérants d'équipes de cette division ainsi que par la Présidente. Une liste des lanceurs approuvés sera sur le site.
- f. Il est obligatoire d'avoir 2 lanceurs éligibles pour les séries ou l'équipe sera éliminée des séries.

Lanceur Balle Donnée

- a. Le lanceur lance à 45 pieds les deux pieds sur la plaque. Il a droit à un pas avant mais pas à l'arrière.
- b. En tout temps il doit avoir 1 pied en contact avec la plaque du lanceur.
- c. Le lanceur doit montrer la balle en tout temps, la donner sans aucun effet et sans vitesse.
- d. La balle doit faire un arc entre 4 et 9 pieds ou l'arbitre déclarera une balle au frappeur.
- e. Tous les joueurs peuvent lancer.

51. LANCEUR ATTEINT

- a. À la balle molle : Tout frappeur qui atteint directement et gravement un lanceur celui-ci doit s'arrêter au 1^{er} but.
- b. À la balle donnée homme et mixte : un corridor de sécurité pour le lanceur sera appliqué (2 plaquettes de bois). Si la balle passe à l'intérieur du corridor le frappeur sera retiré automatiquement. Si la balle touche les plaquettes le frappeur sera retiré automatiquement. Pour une femme dans la catégorie mixte la règle du corridor s'applique sauf pour un bunt.
- c. À la balle donnée avocats : Aucun corridor de sécurité.
- d. À la balle donnée : Tout frappeur qui atteint directement le lanceur sera retiré automatiquement. Si cela se produit souvent avec le même joueur la ligue sévira davantage.

52. DURÉE D'UNE PARTIE

- a. À la balle molle : Une partie de 120 minutes aucune manche ne débute après 105 minutes.
- b. À la balle molle : Si un match termine à 21 heures et une manche est débutée et non terminée la manche est annulée. Si prolongation : commence avec 1 retrait et un joueur sur le 1^{er} et 2^e but (les 2 derniers frappeurs).
- c. À la balle donnée : Une partie de 80 minutes aucune manche ne débute après 70 minutes de jeu.
- d. Aucune manche ne débute avec 15 minutes et moins à faire à la partie.
- e. En cas d'égalité l'arbitre jugera si le temps permet de débiter une manche jusqu'à épuisement du temps.
- f. Toute partie jouée en 90 minutes ou 120 minutes mais avec moins de 3 manches ½ sera considérée bonne.
- g. L'arbitre ne doit en aucun temps dépasser la limite de temps permise.

53. DIFFÉRENCE DE POINTS

- a. À la balle molle : différence de 12 points après 4 manches ½.
- b. À la balle donnée : différence de 15 points après 4 manches ½ la partie est terminée.
- c. Ces règlements s'appliquent aussi dans les séries 2 de 3 et style tournoi mais pas pour tournoi à la ronde.

54. POINTAGE FINAL

- a. Le pointage final est celui de la dernière manche complétée, sauf si le club local égalise ou prend l'avance il n'a pas à terminer la manche comme si c'était la 7^{ième} manche.



55. JOUEURS REQUIS POUR JOUER

BALLE MOLLE

- a. Un minimum de 8 joueurs est requis. Aucun emprunt accepté pour jouer à plus de 8 joueurs.
- b. Un maximum de 10 joueurs sur le terrain.
- c. Joue à 9 ou 10 joueurs défensifs et 11 frappeurs dont la rotation est permise en défensive (aucune rotation lanceur).
- d. Joue à 9 ou 10 joueurs défensifs et 10 frappeurs et frappeur désigné si désiré.
- e. Avec 5 points par manche dont la 5^e, 6^e et 7^e manches sont ouvertes.
- f. Toute joute jouée à 9, 10 ou 11 joueurs sans frappeur désigné et qu'il y a blessure et que l'équipe n'a pas de réserviste, la partie continuera sans retrait automatique.
- g. Toute joute jouée à 9, 10 ou 11 joueurs sans frappeur désigné et qu'il y a expulsion et que l'équipe n'a pas de réserviste, la partie continuera avec un retrait automatique rendu au joueur expulsé.

BALLE DONNÉE HOMME

- a. Un minimum de 8 joueurs est requis.
- b. Il est permis d'emprunter 1 joueur pour jouer à 9. Aucun emprunt accepté pour jouer à plus de 9 joueurs.
- c. Un maximum de 11 joueurs sur le terrain.
- d. Joue à 11 joueurs défensifs (rotation) et possibilité de 15 frappeurs **aucun frappeur désigné**.
- e. Avec 4 points par manche dont la 6^e et 7^e manches sont ouvertes, aucune balle de pratique dans le diamond.
- f. Il est permis de faire une rotation en défensive sauf le lanceur.
- g. Toute joute jouée à 9, 10 ou 11 joueurs sans frappeur désigné et qu'il y a blessure et que l'équipe n'a pas de réserviste, la partie continuera sans retrait automatique.
- h. Toute joute jouée à 9, 10 ou 11 joueurs sans frappeur désigné et qu'il y a expulsion et que l'équipe n'a pas de réserviste, la partie continuera avec un retrait automatique rendu au joueur expulsé.

BALLE DONNÉE MIXTE

- a. Un minimum de 8 joueurs est requis incluant les 2 femmes.
- b. Il est permis d'emprunter 1 joueur pour jouer à 9. Aucun emprunt accepté pour jouer à plus de 9 joueurs. Cependant si l'équipe n'a pas les 2 femmes requises elle peut emprunter des femmes pour avoir les 2 femmes obligatoires.
- c. Un maximum de 11 joueurs sur le terrain.
- d. Joue à 11 joueurs défensifs (rotation) et offensifs et possibilité de 15 frappeurs **aucun frappeur désigné et 2 femmes obligatoires ou retrait automatique**. Elles devront être identifiées au marqueur en début de partie et devront être dans les 11 premiers frappeurs.
- e. Avec 4 points par manche dont la 6^e et 7^e manches sont ouvertes, aucune balle de pratique dans le diamond.
- f. Les femmes ont droit au coup retenu (BUNT).
- g. Il est permis de faire une rotation en défensive sauf le lanceur.
- h. Toute joute jouée à 9, 10 ou 11 joueurs sans frappeur désigné et qu'il y a blessure et que l'équipe n'a pas de réserviste, la partie continuera sans retrait automatique.
- i. Toute joute jouée à 9, 10 ou 11 joueurs sans frappeur désigné et qu'il y a expulsion et que l'équipe n'a pas de réserviste, la partie continuera avec un retrait automatique rendu au joueur expulsé.

BALLE DONNÉE AVOCATS

- a. Un minimum de 8 joueurs est requis incluant la femme obligatoire.
- b. Il est permis d'emprunter 1 joueur pour jouer à 9. Aucun emprunt accepté pour jouer à plus de 9 joueurs. Cependant si l'équipe n'a pas la femme requise elle peut emprunter 1 femme pour avoir la femme obligatoire.
- c. Un maximum de 11 joueurs sur le terrain.
- d. Joue à 11 joueurs défensifs et offensifs et possibilité de 15 frappeurs **aucun frappeur désigné et 1 femme obligatoire ou retrait automatique**. Elle doit être identifiée au marqueur en début de partie et devra être dans les 11 premiers frappeurs.
- e. Avec 4 points par manche dont la 6^e et 7^e manches sont ouvertes, aucune balle de pratique dans le diamond.
- f. Les femmes ont droit au coup retenu (BUNT).
- g. Il est permis de faire une rotation en défensive sauf le lanceur.
- h. Toute joute jouée à 9, 10 ou 11 joueurs sans frappeur désigné et qu'il y a blessure et que l'équipe n'a pas de réserviste la partie continuera sans retrait automatique.
- i. Toute joute jouée à 9, 10 ou 11 joueurs sans frappeur désigné et qu'il y a expulsion et que l'équipe n'a pas de réserviste, la partie continuera avec un retrait automatique rendu au joueur expulsé.



56. ÉLIGIBLE AUX SÉRIES

- a. **Ligue jouant 1 fois semaine et balle donnée** : un joueur doit avoir un minimum de 10 AB ou 2 PJ en défensive sans exception. Les femmes doivent avoir 10 AB ou 2 PJ en défensive.
- b. **Ligue jouant 1 fois semaine** : un lanceur doit avoir un minimum de 10 manches lancées sans exception.
- c. À la balle molle pour jouer dans les séries il est obligatoire d'avoir 2 lanceurs éligibles ou l'équipe sera éliminée.
- d. À la balle donnée pour toutes les catégories tout joueur peut lancer s'il a un minimum de 2 parties de jouées.
- e. Tout joueur et lanceur connus par la ligue se blessant durant la saison et n'ayant pas assez de parties jouées ou apparitions au bâton ou manches lancées pour être éligible aux séries sera automatiquement accepté dans les séries. Cependant, la Présidente doit être avisé au moment même de la blessure.
- f. Lors des séries la ligue surveillera les équipes utilisant des joueurs de plus haut calibre.

57. LES SÉRIES

- a. Les séries sont des 2 de 3 ou double élimination ou tournoi à la ronde selon le choix de la division.
- b. La différence de points est appliquée dans les séries (sauf tournoi à la ronde).

58. LES TERRAINS

Robillard :	Avenue Christophe-Colomb et Métropolitain
Clément-Jetté :	Rue Notre-Dame et Boulevard Pierre Bernard
Jean-Amyot :	Rue de Marseille et Avenue de la Pépinière (Cadillac)
Lalancette :	Rue de Rouen et Rue Nicolet
Louis-Riel :	# 1 : Boul. Rosemont et Rue du Quesne (près du stationnement de l'école) # 2 : Boul. Rosemont et Avenue de Carignan
Préfontaine :	Rue Préfontaine et Rue de Rouen
St-Clément :	Rue Ontario et Rue de Ville Marie
St-Victor :	Rue Hochelaga et Rue Taillon
Lafontaine :	Rue Rachel et Rue De Lanaudière
Lafond :	Avenue Laurier et 15 ^e Avenue
Louisiane :	Nord : Rue Beaubien et 35 ^e Avenue Sud : Rue de Bellechasse et 31 ^e Avenue
Ste-Bernadette :	Nord : Rue Bélanger et 17 ^e Avenue Sud : Rue St-Zotique et 17 ^e Avenue



59. LES SUSPENSIONS - EXPULSIONS - AMENDES

- a) Le signataire est entièrement responsable des amendes de ses joueurs durant la saison.
- b) L'équipe ne pourra participer aux séries si une amende demeure impayée.
- c) Tout refus de payer l'amende entraîne l'annulation de la franchise de l'équipe.
- d) Après 3 expulsions le joueur fautif est suspendu automatiquement pour le reste de la saison.

Toute expulsion entraîne un minimum d'une suspension automatique d'une partie avec amende de 20\$ par match de suspension (payable avant le retour au jeu).

<u>Contrat - Photos</u>	Date à respecter ou suspension du gérant + amende 100\$
<u>Joueurs illégaux</u>	Suspendu indéfiniment dans la ligue, suspension du gérant d'équipe + amende 100\$
<u>Chèque NSF</u>	50\$ pour tout retour de paiement
<u>Cellulaire</u>	Amende de 5\$
<u>Uniforme</u>	Amende de 10\$ par joueur et par partie
<u>Alignement</u>	Amende de 5\$ + retrait automatique en partant
<u>Partie par défaut</u>	Aucune amende si l'équipe prévient 24h à l'avance. Sinon 50\$ d'amende qui sera remis à l'équipe adverse
<u>Retarder la partie</u>	Entraîne une partie par défaut + amende 100\$ + suspension du gérant d'équipe
<u>Refuser de jouer</u>	Entraîne une partie par défaut + amende 100\$ + suspension du gérant d'équipe
<u>Langage abusif</u>	1 joute
<u>Expulsion</u>	1 joute
<u>Lancer casque - Bâton</u>	3 joutes (selon le rapport de l'arbitre)
<u>Contact volontaire</u>	3 joutes (selon le rapport de l'arbitre)
<u>Tenter de blesser</u>	Suspendu pour la balance de la saison
<u>Bagarre</u>	Suspendu pour la balance de la saison
<u>Contact avec arbitre</u>	Suspendu pour la balance de la saison + poursuite légale si nécessaire
<u>Menaces - Intimidation</u>	3 joutes
<u>Menaces de mort</u>	Suspendu indéfiniment + poursuite légale si nécessaire
<u>Ridiculiser la Ligue</u>	Comité

Il est à noter que toute expulsion ou suspension peut entraîner une évaluation du Comité et poursuite légale si nécessaire

